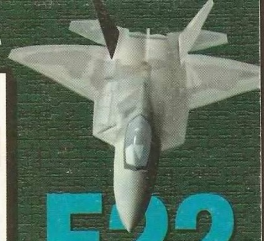
1/98

AKCELERATORY 3D - WIEDZA TAJEMNA

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

Świat Gier Komputerowych



F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

QUAKE 2

WORMS 2

I-WAR

rady i porady:

HEXEN 2

WARLORDS 3

CONSTRUCTOR

TOMB RAIDER 2

ISSN 1230-8773

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.

ZAGRAJ Z NAMI!

PC CD ROM

SEGA MANX TT SuperBike

TAK, OŚWIADCZAM, ŻE BARDZO CHCIAŁBYM SIĘ POŚCIGAĆ NA SUPERMOTOCYKLACH I POSIADAM WŁAŚNE NAKOLANNIKI ORAZ CIEPŁĄ KURTKĘ. JEDNOCZEŚNIE WIEM, ŻE PRZY PRĘDKOŚCI PRZEKRACZAJĄCEJ 200 KM/H MOŻE ZERWAĆ MI KASK.

2X TAK

PSYGNOSIŚ

TAK, OŚWIADCZAM, ŻE CHCĘ ZOSTAĆ CZŁONKIEM ELITARNYCH ODDZIAŁÓW G-POLICE DO WALKI Z PRZESTĘPCZOŚCIĄ. MAM NA TO ZGODĘ MOICH RODZICÓW I PRZESZEDŁEM WSTĘPNE PRZESZKOLENIE NA BUJANYM HELIKOPTERKU W WESOŁYM MIASTECZKU.

PC CD ROM

G.POLICE

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT (0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie www.cdprojekt.com.pl

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51,
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Loga G.Police i Sega MANX TT Superbike są znakami handlowymi Psygnosis Limited. Sega jest znakiem handlowym SEGA ENTERPRISES, LTD. Psygnosis i logo Psygnosis zastrzeżone. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

Zapraszamy do internetowego sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl

MARKSOFT przedstawia 4 gry empire INTERACTIVE®

FLYING CORPS GOLD

FLYING CORPS GOLD POKONAŁ PODNIEBNYCH KONKURENTÓW
CZY JESTEŚ GOTÓW ZROBIĆ TO SAMO?

- obsługa kart 3Dfx
- nowe opcje i możliwości
- większy realizm - widać np. dym z karabinów
- udoskonalona sztuczna inteligencja przeciwników
- animacje są odtwarzane z szybkością do 30 klatek/s
- można pomalować swoje samoloty w dowolne barwy
- pełny edytor misji dla Windows® 95 - gotowe można umieszczać w internecie
- niesamowita, szybka i „gładka" grafika w milionach kolorów, wykorzystująca Direct X
- możliwość gry z komputerem oraz z innymi graczemi, także za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego

Combat CHESS

Combat CHESS

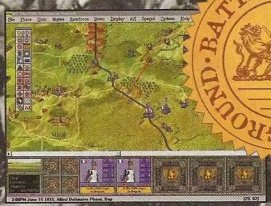
w rozgrywce szachowej biorą udział żywe postacie

- do wyboru grafika 3D lub 2D
- kilka stopni trudności - od amatora do mistrza
- 16-bitowy dźwięk znakomicie oddający atmosferę gry
- możliwość gry z komputerem oraz z innym graczem za pośrednictwen sieci, internetu lub łącza szeregowego
- 32-bitowy engine napisany przez najlepszych światowych programistów, zgodnie ze standardami Grand Master
- ponad 600 animowanych sekwencji stworzonych przez Mindseye, czołową firmę zajmującą się animacją dla filmu i telewizji.

Napoleon in Russia
Prelude to Waterloo

Dwa najnowsze programy ze sławnej i utytułowanej Serii Battleground, będącej ponadczasową serią strategicznych gier pod Windows®, doskonałym mariażem epicko-wojennym, produktem rewolucyjnym technologicznie. System do prowadzenia walki 3D Battleview™ stwarza graczowi możliwość wcielenia się w żołnierza, walczącego na pierwszej linii. Jednocześnie system 2D renderuje strategiczne tło pola walki, aby rzetelnie pomagać w dowodzeniu armią.
Wielka dbałość o szczegóły, wspaniała kolorowa grafika, widoki 2D i 3D. Wiele wstawek filmowych obrazujących zachowanie się armii sprawia, że rozgrywka staje się prawdziwie multimedialna.

- *UNIWERSALNOŚĆ* - dowodzisz wybranymi oddziałami. Przejmij dowodzenie nad częścią albo całą armią. Rozgrywaj batalie lub poszczególne scenariusze.
- *GRYWALNOŚĆ* - bezproblemowe sterowanie. Pomoc indeksowa typu On-line.
- *WYZWANIE* - w programie zostały wykorzystane najnowsze zdobycze w dziedzinie sztucznej inteligencji. Można grać z przeciwnikiem używając modemu, portu szeregowego lub poczty internetowej. Zmienny system dowodzenia umożliwia dowodzenie całą lub tylko częścią swojej armii.
- *REALIZM* - niesamowita historyczna dokładność i atmosfera; dokładne mapy, sekwencje wideo i efekty dźwiękowe, autentyczne mundury oraz ekwipunek. Ruchy pułków odwzorowane są z dokładnością do 100 metrów.



BATTLEGROUND · BATTLEGROUND

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 1/98 (61)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Adam Gregrowicz
Kamil Klamrowski
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

KONTO:
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć

Jak widzicie, w nowy rok wchodzimy odświeżeni i przeobrażeni. No cóż, czasy się zmieniają, a wraz z nimi wymagania i potrzeby. Nowy ŚGK (wersja exlusive super turbo deluxe) zawiera kilka zasadniczych innowacji, które powinny ułatwić nam wzajemną komunikację. Przede wszystkim dotyczy to trzech rzeczy: metki, układu działów tematycznych oraz szaty graficznej. Pierwsze, choć na pierwszy rzut oka skomplikowane, naszym zdaniem znacząco uprościło ocenianie gier (jest to zresztą pomysł sprawdzony już na Zachodzie i chyba najrozsądniejszy). W metce dodaliśmy także kilka nowych informacji, które zapewne Was ucieszą (wymagania zalecane, cena). Nowy układ działów właściwie nie zmienił się aż tak bardzo. Po prostu uporządkowaliśmy to wszystko, co nazbierało nam się do tej pory, biorąc pod uwagę przejrzystość i czytelność. Ostatnia zmiana, czyli nowy wystrój wnętrza pisma, jest oczywiście najbardziej uderzająca, gdyż nadaje klimat całemu pismu. Przyznam się szczerze, że zupełnie nie mam wyrobionego zdania na ten temat. To znaczy, miałem, ale po tych wszystkich sporach i naradach straciłem dystans. Tak naprawdę, dopiero razem z Wami będę oceniał ŚGK i modlę się teraz, aby ta ocena wypadła pomyślnie. Nawiasem mówiąc, jeśli chcecie wiedzieć, jak „wykuwaliśmy" nowy ŚGK, zajrzyjcie do felietonu „Między nami, graczami".

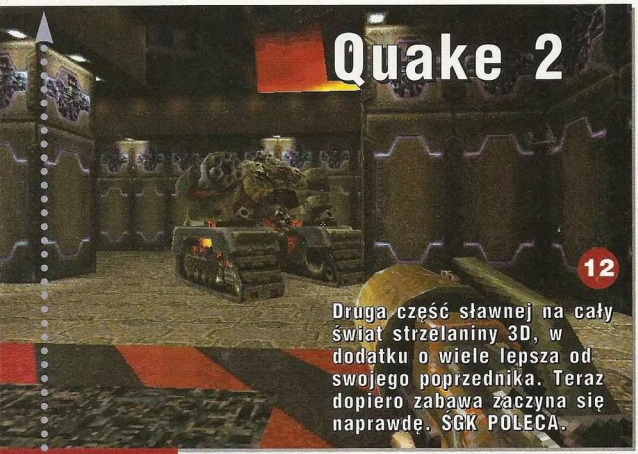
Z rzeczy, które usunęliśmy, przede wszystkim chciałbym wspomnieć o rubryce „W przygotowaniu". I tu słowo wyjaśnienia. Pomimo iż jej w tym numerze nie znajdziecie, nadal jest ona obecna w ŚGK. Po prostu z powrotem wtopiła się w dział „Zapowiedzi", gdzie jej miejsce (dotychczasowy układ był potrzebą chwili, teraz jednak już się przeżył). Zniknęła także „Konsola" jako osobny dodatek specjalny, co jednych ucieszy, a innych zmartwi. Pomimo tak radykalnego posunięcia, nie zrezygnowaliśmy z niej jednak do końca, przeobrażając ją w samodzielną rubrykę, równorzędną z „Filmem" czy „Bez prądu".

Niestety, jak już zauważyliście przy kupowaniu tego numeru ŚGK, wraz z nowym rokiem podnieśliśmy także cenę pisma. Nie wynika to z naszej pazerności czy kaprysów, ale z powodów od nas niezależnych (znacząca podwyżka papieru). Liczę, że to ostatni raz w tym roku, choć mając na względzie zapowiadane podwyżki energii, sam nie wiem, jak to będzie. Tym, którzy chcą zaoszczędzić trochę grosza, doradzam w tej sytuacji zaprenumerowanie nas. Wyjdzie znacznie taniej: za rok płaci się w prenumeracie 42,00 zł, zaś za pół roku - 23,40 zł. Odpowiednio w wolnej sprzedaży wydać trzeba wówczas 54,00 zł i 27,00 zł. Sami policzcie, jaka to oszczędność.

Dość o pieniądzach, czas na relaks. Usiądźcie wygodnie w fotelach, odprężcie się i sami sprawdźcie, czy nowy ŚGK Wam się podoba. Oczywiście, zaraz potem napiszcie do nas list! Niczego nie chcę sugerować, ale najlepiej pochwalny ;-)

PS. Z powodu opóźnienia w testowaniu wszystkich grudniowych nowości, wyniki konkursu na najlepszą grę roku (Złote Dyski '97 oraz Hitki '97) podamy w numerze następnym, tj. ŚGK 2/98. Przepraszamy.

SPIS TREŚCI



Quake 2

12

Druga część sławnej na cały świat strzelaniny 3D, w dodatku o wiele lepsza od swojego poprzednika. Teraz dopiero zabawa zaczyna się naprawdę. ŚGK POLECA.

F-22 ADF 18

Coś dla miłośników symulacji lotniczych - ostatnie słowo twórców EF2000. Gra tak realistyczna, że radzimy siadać do niej ze spadochronem. ŚGK POLECA.

Worms 2 22

Mordercze robale wracają, by przy użyciu jeszcze bardziej wymyślnych narzędzi zagłady ponownie doprowadzić nas do spazmów śmiechu. Tylko dla ludzi o mocnych... bokach.

I-War 20

Moda na kosmiczne symulatory wciąż trwa - oto kolejny z nich. Czy I-War grozi pozycji gigantów z tego gatunku? I czy będzie miał następców?

Tomb Raider 2

16

Lara Croft, kobieca wersja Indiany Jonesa, znów w akcji. I to w jakim wykonaniu. Super grafika, super dźwięk, super grywalność - po prostu przebój. ŚGK POLECA.

ZAPOWIEDZI

Desolate 8
Grand Theft Auto 9
Grim Fandango 10
Hard Target 9
Incoming 8
REAH 9
Shadowmaster 10
SiN 11
X-Com Interceptor 11

RECENZJE

Aerial Racers 45
Assimilation 45
688(I) Hunter/Killer 40
Broken Sword 2: The Smoking Mirror 24
Close Combat: A Bridge Too Far 34
Combat Chass 40
I-War 20
F-22 Air Dominance Fighter 18
FIFA '98: Road to World Cup 37
Flying Corps Gold 43
MageSlayer 38
Mortal Kombat Trilogy 42
Myst 44
NBA Live '98 36
Postal 31
Resident Evil 30
Sid Meier's: Gettysburg! 26
Star Trek: Generations 39
The Great Battles of Hannibal 32
The Settlers 2 - Złota Edycja 43
Toca: Touring Car Championship 28
Tomb Raider 2 16
Quake 2 12
Worms 2 22
Virus 41

RADY I PORADY

Constructor 56
Hexen 2 48
S.O.S. 58
S.O.S. - skrzynka kontaktowa 59
Triki 60
Warlords 3 53
Z prywatnych zbiorów 47

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Adventures of Batman & Robin Cartoon Maker 65
Akceleratory 3D - wiedza tajemna 68
Chatka małolatka 64
Czarodziejskie opowieści: Imo i król 64
Multimedialna encyklopedia powszechna 63
Web newsy 62
PC Game Gun 66
PC Propad 4 66

TRYBUNA

Bez prądu 84
Film 82
Hity 72
Indeks ŚGK 1997 86
Listy 6
Kantyna 74
Konsola 76
Między nami, graczami 73
Ogłoszenia 88
Retro 80
Tawerna 75

Tabelka ocen

wyróżnienie (przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry (logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania (od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena (od góry - za muzykę, grafikę i grywalność)

cena na polskim rynku

★☆☆☆☆
Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

★★☆☆☆
Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

★★★☆☆
Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody, niewypały genialnych pomysłów. Nawet, nawet, ale...

★★★★☆
Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

★★★★★
Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązania Konkursów 1/98

Die Hard - Szklana Pułapka

Nagrody ufundowane przez firmy Imperial Entertainment otrzymują:

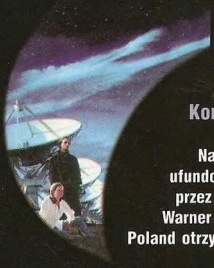
Fogiel Adam (Gdynia)
Kmiecik Tomasz (Kraków)
Szumejło Leszek (Kargowa)

Relikt

Nagrody ufundowane przez firmę ITI Home Video otrzymują:

Bystroński Jakub (Łódź)
Pabijan Bartek (Warszawa)
Ratajczak Rafał (Zabrze)

Kontakt



Nagrody ufundowane przez firmę Warner Bros. Poland otrzymują:

Kapica Agata (Rzeszów)
Lentner Marcin (Wodzisław Śląski)
Luberda Krystian (Strzelno)

ŚGK w cyberprzestrzeni

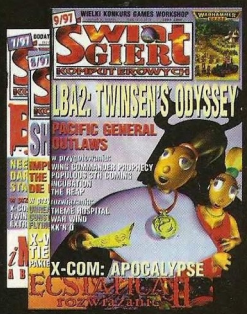
http://www.sgk.com.pl

Zwycięzcą czwartego konkursu WWW został:

Krzysztof Florczak (Łódź)

Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK.

Konkurs dla prenumeratorów



Oto dziesiątka szczęśliwców, którzy wpłacając na prenumeratę w roku 1997, wygrali jej przedłużenie o kolejne 12 numerów:

Górnicki Marian (Konin)
Grześkiewicz Michał (Dębica)
Grzybowski Łukasz (Rybnik)
Lewczyk Michał (Przemyśl)
Mazur Jan (Police)
Milczarek Marcin (Łódź)
Pleśniak Dariusz (Częstochowa)
Tarnawski Konrad (Legnica)
Wojtczak Jacek (Nowe)
Zydorek Marcin (Granowo)

Zanim przejdziemy do właściwych listów, chciałbym wystosować noworoczny apel. Kochani, jeśli do nas już piszecie, to pamiętajcie, że Wasza wypowiedź świadczy o Was samych. I dotyczy to zarówno estetyki (ładny papier, czytelne pismo, tekst bez błędów), jak i merytoryki (sensowność wypowiedzi, logika argumentów). Pomyślcie, czy kupowalibyście nas, gdybyśmy wydawali ŚGK na szarym papierze gazetowym z masą nieczytelnych tekstów, a na końcu zawsze dodawali: „przepraszamy za podłą jakość, ale się spieszyliśmy". Idąc krok dalej, przy okazji moglibyśmy dodawać także: „i czytajcie nas, bo jeśli nie, to znaczy, że nie macie gustu" albo „jeśli nas nie kupicie, to znaczy, że boicie się spojrzeć prawdzie w oczy". A tak, bo zdarzają się od Was i tego typu wypowiedzi. Podam przykład, pisze do nas niejaki Raptor:

„Mój list jest bardzo długi, więc nie ma szans, aby ukazał się w całości, chyba że znowu złamiecie regułę. Wydrukujcie chociaż skrót, bo jeśli możecie wydrukować niepotrzebne 35 linijek, wydrukujecie także mój list. Jeśli go nie wydrukujecie wcale, wydrukujecie jako skróciak lub bardzo go obetniecie, będę wiedział, że boicie się ostrej krytyki i obrony przed nią. Tak twierdzę ja i 12 moich kolegów z klasy (...)."

Oczywiście, pominąłem tu błędy ortograficzne i skreślenia, ale całość naprawdę nadaje się do porządnej adiustacji. Nawiasem mówiąc, co to za argumentacja? Jeśli czytasz nas regularnie, Raptorze, to wiesz, że kto jak kto, ale my krytyki się nie boimy, a każdy tego rodzaju list zawsze bierzemy na serio. Nie zawsze natomiast drukujemy takie wypowiedzi (zwłaszcza jeśli list jest napisany niechlujnie, a argumenty w połowie bardzo dyskusyjne). W takich przypadkach wolimy analizować takie listy w zamkniętym gronie, odcedzać wartościowe uwagi i wcielać je w życie. Twój list na przykład zawiera wiele ciekawych spostrzeżeń, ale też wiele absurdów. W jednym tylko zdaniu potrafisz mieć jednocześnie rację i być w błędzie: „Rady i porady też są niepotrzebne - to prawie to samo co Tipsy i Kody, lepiej połączyć obie rubryki, nadać im nowy wygląd, odświeżyć!". Od kiedy to triki są równoznaczne z rozwiązaniem gry?! Ale jak widzisz, uwzględniliśmy ogólny zarzut i obecnie nadaliśmy nowy wygląd tej części pisma. Raptorze, więcej rozwagi. W końcu ja też mógłbym stwierdzić, że nie masz racji i tak twierdzi 20 moich redaktorów.

Dobrze, przejdźmy teraz do innego tematu. Jak się okazało, Machinegun wywołał jednak burzę wśród Was - i to sporą. Zalewacie nas listami polemicznymi; tak pocztą klasyczną, jak i elektroniczną. Oto tylko dwie wybrane wypowiedzi - każda z innego punktu widzenia.

Całkowicie zgadzam się z Machinegunem. Moim zdaniem, wiele gier jest przereklamowanych, np. taki Quake. Gra była reklamowana, „puszczono" w obieg screeny i ploty, a wszystko tylko po to, aby sprzedać słaby produkt. W grze brak jakiejkolwiek interakcji ze środowiskiem (nie można niczego zniszczyć, a przydałoby się trochę skrzynek, monitorów, nie ma też dziur po kulach). Kolejna rzecz, co za idiota wymyślił brak komendy „otwórz". Arsenał też jest nieciekawy. Bronie są idiotyczne: gwoździowiec, perforator, thunderbolt. Jest jeszcze parę wad, ale zostawię je bez komentarza.

Ogóras z Łodzi

Drogi Machinegun. Z uwagą przeczytałem Twój list, jednak z wieloma kwestiami nie mogę się zgodzić.

Po pierwsze, sądzę, że Twoja opinia na temat przereklamowania niektórych gier nie jest do końca słuszna i stanowi tylko subiektywną ocenę części produktów. Zgadzam się z Tobą, że firmy prowadzą zażartą kampanię reklamową, jednak w chwili obecnej jest wiele sklepów udostępniających gry klientom, więc jeśli nie jesteś pewien, to po prostu idź i sprawdź sam, czy Ci ten produkt odpowiada.

Napisałeś, że „Privateer" ma więcej ciekawych rozwiązań niż „Wing Commander". Zgodzę się z Tobą ci, którzy wolą symulacje ekonomiczne od zwykłych symulatorów. Jeżeli zaś ktoś woli symulacje z dużą dawką efektów, to dla niego lepszą grą będzie jednak „Wing Commander". Podobnie ma się rzecz z grami „Warcraft 2" i „C&C". Spór, która z nich jest lepsza można porównać do sporu między zwolennikami „Quake'a" i „DN3D". We wszystkich tych przypadkach odgrywa rolę subiektywna ocena gracza, a reklama ma tylko zachęcić do spróbowania danego produktu. A swoją drogą, warto przed kupnem zagrać w wersję demonstracyjną zamieszczoną w tej czy innej gazecie o grach.

Co do „Win95", to znam tylu przeciwników, ilu zwolenników. Wiadomo, że ten produkt Microsoftu nie jest pozbawiony wad, ale moim zdaniem jest przystępniejszy w obsłudze. Mam zarówno DOS-a, jak i „Win95" i korzystam zarówno z jednego, jak i drugiego, a kwestię który jest lepszy rozwiąże pewnie nadchodzący „Win98".

*Po drugie, nie uważam, aby reklamy miały aż taki wpływ na oceny gier w ŚGK. Po prostu ocena to subiektywne odczucia recenzenta i nie da się tego uniknąć, co wielokrotnie już było poruszane. Nie sądzisz chyba, że cały skład redaktorski ŚGK powinien zbierać się, aby rozpatrzeć wszystkie „za" i „przeciw" i wydać obiektywny werdykt, to nie miałoby sensu (**może wyda się to nieprawdopodobne, ale właśnie tak ustalamy większość ocen w ŚGK, czyli zbiorowo, choć oczywiście nadal jest to ocena subiektywna - przyp. P.P.**).*

Po trzecie, nie sądzę, aby „XvT" był przereklamowany. Po prostu jest to kawał naprawdę dobrej roboty o bardzo dużej miodności, zaś dla wielbicieli „Star Wars" to pozycja kultowa. I jeszcze odnośnie przereklamowania: można to powiedzieć o każdej grze, która była reklamowana, a nam nie przypadła do gustu, jednak to, czy tak jest rzeczywiście, udowadnia tylko fakt, że przynajmniej 40-50% nabywców jest z niej niezadowolonych, a wątpię, aby tak zły wynik osiągnął „XvT".

Wolverine Sępólno Krajeńskie

Powyższe wypowiedzi pozostawiam bez komentarza, bo i nie ma potrzeby ich komentować. Autorzy listów, choć skrajnie różni w swoich poglądach, bronią się sami. Ciekawe czy pojawi się jakaś wypowiedź podsumowująca, czy też temat umrze śmiercią naturalną. Poczekamy, zobaczymy. Tymczasem przejdźmy do dwóch kolejnych listów.

W numerze 10/96 zamieściliście recenzję gry „Quake". Osobiście bardzo mi się podobała (recenzja, przyp. P.P.), szczególnie opis wrogów, z którymi przychodzi walczyć w grze. Niedawno nabyłem pełną wersję „Quake'a" i grając spostrzegłem, że w owym opisie wrogów brakuje dwóch postaci, które również występują w grze, ale widocznie zapomnieliście o nich napisać. Niżej napisałem o nich i proszę, żeby ich opis został przerzucony do „Rad i porad". Z góry dziękuję. A oto opis:

Pies - występuje w pierwszych levelach. Jest mało wytrzymały (dwa strzały ze strzelby i po sprawie), ale też szybki i atakuje z zaskoczenia. Można go rozpoznać po czarnym ubarwieniu i ostrych zębach.

Ryba - występuje w zbiornikach wodnych. Nie jest trudnym przeciwnikiem, gdyż jest mało

wytrzymała i bardzo wolno pływa. Spotykamy je często w grupach. Jeśli nie dasz się przez nie otoczyć, nie powinieneś mieć zbytnich problemów.

Wojciech Pokrzepa
Myszków

To my dziękujemy. Pominięcie tych postaci w opisie było celowe, gdyż uznaliśmy, że żaden z podanych przez Ciebie przeciwników nie jest nazbyt groźny i że stanowią oni raczej element tła, niemniej okazuje się, że nasza ignorancja była jednak zbyt daleko idącym uproszczeniem. Jako zadośćuczynienie publikujemy właśnie Twój opis, Wojciechu. I to nie wszystko - patrz na koniec.

Droga redakcjo, mam dwa pytania:

1. Jestem (niestety) posiadaczem P100. Sami wiecie, że na tym sprzęcie nie da się pograć. Postanowiłem więc dokupić konsolę, a komputer zostawić do edukacji. Czy to dobry pomysł?

2. Obiło mi się o uszy, że firma 3Dfx skumała się z Segą i pracuje nad nową konsolą. Czy tak konsola pojawi się na rynku, mniej więcej kiedy i ile będzie na nią gier - raczej dużo czy mało?

Miłosz Górka
Warszawa

Ech, kto by się spodziewał, że tak szybko będę czytał tego rodzaju listy: „jestem nieszczęśliwym posiadaczem P100". Jak tak dalej pójdzie, wkrótce zupełnie na serio zaczną się pojawiać teksty w rodzaju: „mam TYLKO Pentium2/300Mhz ze 128 MB RAM". No cóż, postęp, panie, postęp...

Co do Twoich pytań, Miłoszu, to na Twoim miejscu nie dramatyzowałbym aż tak bardzo. P100 to jeszcze całkiem dobry sprzęt, choć powoli faktycznie powinieneś przymierzać się do modernizacji. Konsolę oczywiście zawsze warto kupić (w końcu lepiej mieć obydwa sprzęty, niż tylko jeden), ale wiedz też, że gry na tego rodzaju maszynki do grania są drogie, a wybór jest ograniczony. Mimo wszystko wciąż najwięcej gier powstaje na PC.

Natomiast o współpracy 3Dfx i Segi nic mi nie wiadomo. Na razie, bo zbadamy sprawę i jeśli coś „wywęszymy", damy znać (najpewniej w rubryce „Konsola").

SKRÓCIAKI:

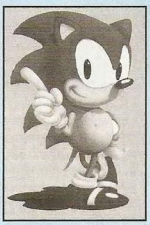
Piotr Berek z Gryfina: Zupełnie nie rozumiem, o co Ci chodzi z tym zamówieniem. Może pomyliłeś pisma? Koniecznie napisz jeszcze raz i wyjaśnij sprawę.

Anonim z Kostrzynia: SimCity 2000 było opisywane w ŚGK 4/94. Wymagania to PC 386SX, 4 MB RAM, 8 MB RAM, SVGA.

Michał Rajewicz ze Środy Wlkp.: Przesyłkę otrzymaliśmy, grę zaś testujemy. Więcej informacji wkrótce.

P.P.

PS. W tym miesiącu grę komputerową otrzymuje od nas Wojciech Pokrzepa (za czujność).



Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA

exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Katalog gier SEGA MEGA DRIVE wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (formatu A-5) ze znaczkiem.

WIRTUALNA ZABAWA

KOMPUTERY, KONSOLE
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ
GRY NA PC CD
NA PROSTE PYTANIE
PŁYTY AUDIO
Z DZIEDZINY GIER

co 20 osoba wygrywa

ZADZWOŃ I WYGRAJ 0.700 77 050

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTERNERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

INCOMING

PC

Producent: Rage Software

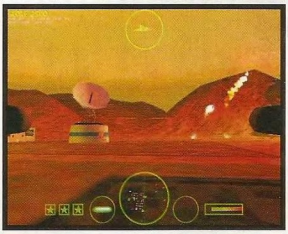
Wymagania sprzętowe gier rosną ostatnio w takim tempie, że Pentium 166 i karta graficzna z dopalaczem 3D (nawet tej najlepszej klasy) nie robią na mnie już żadnego wrażenia. Mam nadzieję, że i Ty już się przyzwyczaiłeś, a być może nawet wyposażyłeś w odpowiedni sprzęt. Bodajże w lutym ukaże się bowiem **Incoming**, najnowszy produkt firmy **Rage Software**, w którym po raz kolejny przyjdzie Ci ruszyć na ratunek Ziemi. Zaatakowana przez Obcych, nasza planeta potrzebuje bowiem kogoś, kto zorganizowałby skuteczną obronę, jak również osobiście zniszczył latające spodki intruzów.

Rage Software słynie z graficznej oprawy swoich gier, czego najlepszym przykładem jest ***Darklight Conflict***, kosmiczna strzelanina ze wspaniałymi efektami świetlnymi (ŚGK 7/97). **Incoming** jest pod tym względem nawet lepszy - dzięki wspomaganiu 3D gra wygląda po prostu jak siódmy cud świata. Realistyczne wybuchy, dym, mgła oraz kolorowe, dynamiczne oświetlenie pola gry sprawią, iż człowiek czuje się, jakby zasiadł przed najnowszym automatem w salonie gier video. Spójrz zresztą na screeny i sam oceń.

Jeśli chodzi o akcję gry, podzielona jest ona na 42 misje, które tworzą w sumie 4 różne obszary obrony. W każdym z nich będziesz musiał zapewnić bezpieczeństwo różnym instalacjom, budynkom, a nawet pojazdom cywilnym. Nie jesteś przy tym bezbronny - w Twoim arsenale znajduje się helikopter, samolot, czołg, a nawet zdobyczny latający spodek. Od czasu do czasu będziesz także dowodził obroną naziemną, a konkretniej stanowiskami obrony przeciwlotniczej. Dodaj do tego możliwość prowadzenia prac badawczych nad nowymi rodzajami broni, a z pewnością sam zaczniesz wierzyć, iż intruzów mimo ich początkowej przewagi da się jednak odeprzeć. Oby.

Incoming dysponuje także możliwością zabawy grupowej - maksymalnie szesnastu graczy będzie mogło walczyć przeciwko sobie w Internecie lub w sieci lokalnej. Nie jest to szczyt moich marzeń, ale dobre i to.

Jak na razie trudno jest nam powiedzieć, czy **Incoming** trafi do Polski. Nikt się chyba jeszcze nie zgłosił z taką ofertą, ale kto wie, może ktoś obejrzy prezentowane tu screeny...



DESOLATE

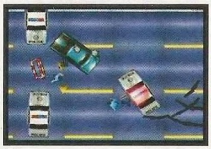
AMIGA

Producent: Vulcan Software

Desolate to nowa produkcja firmy **Vulcan Software**; **Vulcan** tym razem proponuje nam platformówkę. Nie krzyw się, gdyż nie jest „zwykła" platformówka. Znajdziesz w niej sporo zagadek, mnóstwo strzelania (bez tego elementu nie można było się obejść) oraz, rzecz niezwykła jak na tego typu grę, konkretne zadania tworzące całkiem złożoną fabułę. Cóż, miłośnikiem platformówek nie jestem, ale **Desolate** chyba zobaczę. Program ma się ukazać w pierwszej połowie 1998r.

GRAND THEFT AUTO PC

Jazda na złamanie karku przez zatłoczone ulice Miami, Nowego Jorku i San Francisco to zabawa w sam raz dla mafioza takiego jak Ty. Ten nowy status społeczny zawdzięczasz nowej grze firmy **DMA** zatytułowanej **Grand Theft Auto**, która pozwoli Ci bez skrępowania kraść samochody, wysadzać w powietrze komisariaty policji i rozjeżdżać pieszych na krwawą miazgę (zdaje się, że czuć tu ***Carmageddon***). Wszystko to zaś po to, byś mógł jak najszybciej awansować w hierarchi swej przestępczej organizacji.



Rozwój akcji oglądasz w **Grand Theft Auto** z góry, przy czym w razie potrzeby kamera unosi się lub opada. Do dyspozycji masz olbrzymią liczbę pojazdów: motocykle, samochody osobowe i ciężarowe, karetki pogotowia, radiowozy, autobusy, transportery opancerzone, a nawet czołgi i pociągi! Możesz szaleć sobie na nich do woli... lub też zająć się poważniejszymi sprawami, na przykład dostarczeniem okupu za córkę szefa. Czeka Cię też zadanie rodem ze ***SPEEDA*** - prowadzisz autobus, ale jeśli będziesz jechał zbyt wolno (60 km/h), ukryte w nim ładunki wybuchowe eksplodują!

Grand Theft Auto zapowiadany jest na przyszły miesiąc.

REAH PC

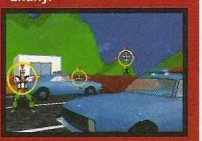
Producent: LK Avalon

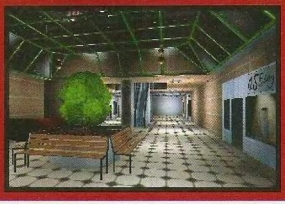
LK Avalon przygotowuje na ten sezon prawdziwą superprodukcję. **REAH** to gra przygodowa, w której odwiedzisz alternatywny świat w - jak na razie bliżej nam nie znanym - celu. Absolutnie zdumiewająca jest oprawa wizualna i dźwiękowa tego programu - ponad kilkaset renderowanych lokacji, możliwość obrotu 360 stopni w dowolnie wybranym miejscu, prawdziwi aktorzy, specjalnie wybudowane atelier do realizacji zdjęć techniką bluebox, muzyka skomponowana przez czołowych przedstawicieli techno - wystarczy tego, by nawet niedowiarków przekonać o olbrzymim rozmachu gry. Ale cóż, jej twórcy to w większości ci sami ludzie, którzy zrobili ***AD 2044***, można zatem powiedzieć, iż znają się na swojej robocie. I rzeczywiście, **REAH** wydany zostanie na pięciu(!) krążkach CD oraz, jako jedna z pierwszych gier w Polsce, w wersji DVD! Brzmi wspaniale tym bardziej, że zapowiadany termin premiery programu to pierwszy kwartał tego roku.

HARD TARGET AMIGA

Producent: Vulcan Software

Virtua Cop to sztandarowa pozycja na liście strzelanin. Niebawem ta sympatyczna, napakowana wprost akcją gra, pojawi się też w wersji przeznaczonej na Amigę, a to za sprawą firmy **Vulcan Software**, która pracuje obecnie nad grą zatytułowaną **Hard Target**. Jakkolwiek niewiele wiemy o jej fabule, to jednak z samych screenów widać, iż bardzo przypomina ona konsolowy oryginał. Wystarczy mieć kość AGA, CD-ROM x4, oraz sporo pamięci RAM, i już można grać... to znaczy będzie można, gdyż termin premiery gry wciąż jest nieznany.





Quake 2 z patchem

Dopiero co świętowaliśmy premierę Quake 2, a już doszły nas słuchy, iż niektórym znudził się asortyment oferowanych przez niego broni. Chodzi tu przede wszystkim o super shotguna, który zastąpiony został miotaczem ognia. Piromani, czy jak?

Trójwymiarowe szaleństwo

Firma Videologic, główny konkurent 3Dfx'a, planuje sprzedaż swoich kart PowerVR po rekordowo niskiej cenie 49 funtów (około 300 złotych). Wielu ludzi doprowadzi to pewnie na skraj szaleństwa, pytanie bowiem co wybrać: droższego 3Dfxa, czy też tańszego, acz rzadziej spotykanego Power VR, nabierze zupełnie nowego wymiaru.

Extra dodatki LucasArts

X-Wing vs Tie Fighter doczekał się w końcu zestawu z nowymi misjammi. Balance of Power, bo tak brzmi jego nazwa, oferuje dwie nowe kampanie, jak również misje przeznaczone dla wielu graczy. Dodatek znajduje się w sprzedaży już od grudnia, lecz jak na razie tylko na Zachodzie.

Podobny los spotkał zestaw misji dla Jedi Knighta. Mysteries of the Sith jest już do kupienia na Zachodzie, my zaś możemy na razie tylko sobie pomarzyć o nowych misjach, postaciach i broniach. Eh, życie...

Kto ma rację?

Choć nie wiemy jeszcze nic konkretnego o trzeciej części Cywilizacji, to jednak doszły nas już słuchy, iż spór o to, komu się ona należy toczą ze sobą Microprose, Electronic Arts i Activision. Hm, ciekawe dlaczego i kto ma rację? Postaramy dowiedzieć się bliższych szczegółów za miesiąc.

Zbyt brutalne

Z różnych zakątków świata dochodzą nas słuchy, iż gry komputerowe stały się ostatnio zbyt brutalne. Przykłady? Proszę bardzo: w Australii nie chcą widzieć Postala, Carmageddon ma kłopoty w Brazylii, zaś Quake 2 jest ponoć zbyt ostry dla Niemców! Powariowali?

SHADOWMASTER

PC

Producent: Psygnosis

Jeszcze w tym miesiącu w Wielkiej Brytanii ukaże się nowa gra firmy **Psygnosis**, zatytułowana **Shadowmaster**. Mówiąc najogólniej jest to strzelanina 3D, w której siedząc za sterami niewielkiego, nazwijmy to, łazika, zmagasz się z tyranicznym (i tytułowym zarazem) **Shadowmasterem**. Cokolwiek by nie mówić o braku jakiejkolwiek oryginalności tego pomysłu (walka o jakąś tam wolność to jeden z najczęściej poruszanych w grach motywów), możesz uwierzyć mi na słowo, iż stanowi on jedynie przykrywkę dla wyśmienitej oprawy wizualnej i jeszcze lepszej grywalności tego programu. Skąd ta pewność? Ano, jeśli chodzi o grafikę, warto wiedzieć, iż jej twórcą jest Rodney Matthews - jeden z najlepszych, współczesnych grafików. Projektował on okładki dla zespołów Nazareth i Scorpions, nawiązał owocną współpracę z Michaelem Moorcockiem, znanym autorem książek fantasy, obecnie zainteresował się zaś grami komputerowymi. To dzieki niemu właśnie w **Shadowmasterze** pojawiły się niesamowite motywy ze świata roślin i owadów, zaś charakterystyczne zielono-niebiesko-złote przestrzenie wypełniły przestworza siedmiu planet, na których będziesz się zmagał z **Shadowmasterem.**

Równie barwna jest akcja gry. Tworzy ją 14 olbrzymich etapów, w których poza „normalnymi" czynnościami, tzn.: strzelaniem i szukaniem drogi naprzód, będziesz mógł także wykonać różne zadania, jak również zabawić się w małe polowanie. Niestety tak się składa, iż to Ty jesteś tutaj zwierzyną. Spora liczba myśliwych - zbudowanych z metalu i żywej tkanki smoków, olbrzymich mamutów, czy też unoszących się powietrzu insektów gwarantuje jednak, iż zabawa ta szybko Ci się nie znudzi. Przy okazji, na uwagę zasługują możliwości engine'u, który wprawia Twoich przeciwników w ruch. Potrafi on mianowicie obsłużyć jednocześnie do 8 postaci na raz - strzelających i szybko przemieszczających się z miejsca na miejsce oraz uwzględniających widoczne w danej chwili na ekranie efekty świetlne. Brzmi to całkiem dobrze zważywszy, że niektóre z nich zbudowane są aż z 400 wieloboków, zaś tempo animacji nie spada poniżej 30 klatek/sek. Coż, na samym procesorze taka sztuczka byłay niemożliwa... potrzebny jest tutaj dobry dopalacz 3D. Dodam jeszcze tylko, iż **Shadowmaster** wykorzystuje także możliwości nowej szyny danych, zwanej AGP, która już wkrótce może zastąpić popularne obecnie PCI. Grunt to postęp, choć nie wiem, kto może sobie na niego pozwolić...

Dystrybucją **Shadowmastera** w Polsce ma się zająć firma **CD Projekt**, co uznaliśmy za dobry omen na ten rok. Czekamy i grzejemy naszego Monstera 3D.

GRIM FANDANGO

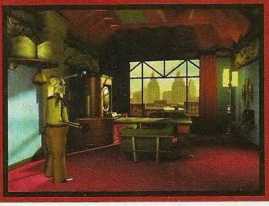
PC

Producent: LucasArts

Grim Fandango to najnowsza gra **LucasArts**, w której wcielasz się w postać mitologicznego Charona. No, prawie, tak naprawdę nazywasz się bowiem Manny Calavera i jesteś urzędnikiem pracującym w Ministerstwie Śmierci. Do twoich obowiązków należy sprowadzanie dusz z Krainy Żywych do Krainy Umarłych, by tam mogły odbyć 4-letnią podróż będącą swego rodzaju wstępem przed wiecznym odpoczynkiem. Niestety, coś nawaliło w tym systemie i teraz Ty sam jesteś zagrożony.

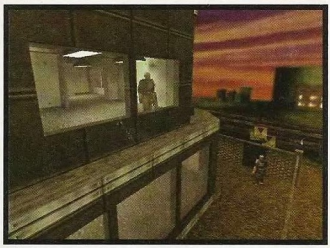
Jakkolwiek fabuła gry przypadła mi do gustu, to jednak zupełnie zwaliła mnie z nóg jej grafika. Trójwymiarowe środowisko gry, trójwymiarowe postaci oraz ich twarze - wizja w stylu Art Deco - tworzą niepowtarzalny świat, w którym żywi spotykają umarłych. Nie daj się jednak otaczającej Cię zewsząd grotesce - **Grim Fandango** to gra bardzo poważna traktująca o grzechu, śmierci i odkupieniu.

Ponad 90 lokacji oraz blisko 50 intrygujących postaci, jakie spotkasz na swojej drodze powinno zapewnić Ci długie godziny klikania myszką.



SIN

PC



Jeśli ***Quake*** nigdy Cię nie interesował, na ***Quake'a 2*** nawet nie zamierzasz spojrzeć, a strzelaniny 3D po prostu Cię nudzą, być może **SiN** okaże się tym, czego Ci potrzeba.

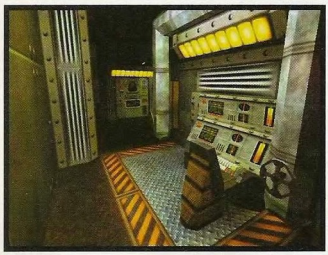
Jest rok 2087 i mija właśnie dziesiąta rocznica rozwiązania policji miasta Freeport. Miejsce tej ledwo wiążącej koniec z końcem instytucji zajęła prywatna agencja ochrony, której Ty, John R. Blade, jesteś szefem. Niestety, po 10 latach spokoju znów masz kłopoty - na ulicach miasta pojawił się niezwykle groźny, mutagenny narkotyk znany jak U4. Wszystkie ślady prowadzą do pięknej pani Elexis Sinclair, błyskotliwego chemika, a zarazem szefa korporacji przemysłowej SinTek Idustries. Zaczyna się Twoja wielka przygoda.

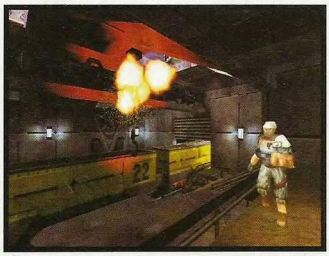
Do tej pory najbardziej interaktywną strzelaniną 3D był ***Duke Nukem 3D***, przez wielu ceniony nawet bardziej niż ***Quake***. **Sin** może to wkrótce zmienić, gdyż posiada niezwykle rozbudowaną fabułę, a ponadto gwarantuje stopień interaktywności, o jakim ***Duke*** może tylko pomarzyć. Najlepszym tego przykładem jest dom Elexis, prawdziwe dzieło sztuki architektonicznej, ze wspaniale zaprojektowanymi wnętrzami i jeszcze lepiej rozmieszczonymi w nich pułapkami. Cóż, autorzy gry nie znają się być może na gotowaniu, projektowanie gier 3D mają jednak w małym paluszku... tym bardziej, że z ogólnej liczby siedmiu ludzi, którzy tworzą **SiN**, pięciu pracowało wcześniej przy ***Duke'u***.

Zainteresowanie prasy komputerowej tym programem bierze się jednak nie z powodu jego wspaniałej fabuły, lecz ze względu na fakt, iż **SiN** korzysta z tego samego engine'u co ***Quake II***. Co więcej, wprowadza do niego wiele udoskonaleń: 16-bitową paletę kolorów, postaci budowane nie z wieloboków, lecz na bazie ruchomego szkieletu, realistyczne tekstury ogrodzeń i krat, które przepuszczają mniejsze i zatrzymują większe pociski. Takie cuda, a wszyscy tylko ***Quake*** i ***Quake***...

Sieciomanom **SiN** oferuje więcej możliwości gry niż produkt ***Id Software***. Dostępne jak na razie opcje to Deatchmatch, Arena i Capture the Flag, a ich lista nie jest jeszcze zamknięta.

SiN ma się ukazać w marcu tego roku, przy czym martwi mnie, iż wciąż nie wiadomo, kto będzie jego dystrybutorem w Polsce. Lepiej, żeby ktoś się zgłosił...





X-COM INTERCEPTOR

PC

Producent: Microprose

Miłośnicy wojen z UFO spod znaku **X-COM** po raz czwarty już mogą szykować się do walki. Tym razem nie będzie to strategia, lecz kosmiczna strzelanina w stylu ***Wing Commandera***, czy też ***X-Wing vs Tie Fighter***. Zszokowany? Tak. Nie. Może. Niezależnie od Twoich odczuć, fakt pozostaje faktem, iż firma **Microprose** najwyraźniej znudziła się tak walką w czasie rzeczywistym, jak i w turach, i kompletnie zmieniła image swojej najbardziej chyba popularnej serii gier. Zamiast strategii otrzymasz więc symulację, przy czym niektóre jej elementy powinny wydać Ci się jednak znajome. Nadal chronisz Ziemian, w tym wypadku górników pracujących w odległym systemie gwiezdnym przed atakami Obych, nadal prowadzisz badania naukowe nad nowymi rodzajami broni, po staremu też Twoi ludzie będą zdobywać doświadczenie. Prawie jak w domu.

Prace nad **X-COM Interceptor** mają się zakończyć w połowie tego roku, co przyjmujemy z odrobiną sceptycyzmu. Poczekamy, zobaczymy.

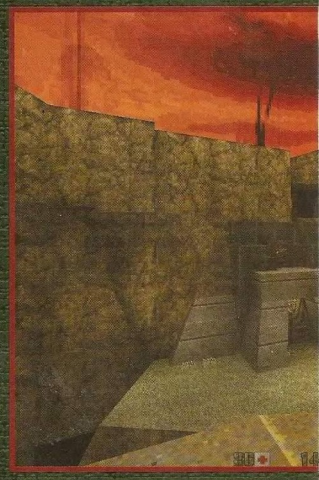
QUAKE II

Oto i on. Oczekiwany od dawien dawna. Niepowtarzalny, nowatorski i zaskakujący. Quake 2, marzenie wielu, które w końcu zstąpiło na ziemię. Jeśli czekałeś na niego, wiedz, iż tym razem zabawa jest dwa razy bardziej ekscytująca niż ostatnio. Nowa grafika i dźwięk, intro (!) oraz zupełnie nowa formuła zabawy sprawiają, iż Quake 2 ma się tak do Quake'a, jak ten ostatni miał się do Dooma. Mówiąc krótko, Id Software znów stworzył HIT.

Pierwsza rzecz, która zaskoczy Cię po włączeniu gry, to wspomniane wcześniej intro, rzecz niebywała jak na firmę, który słynie z ich nierobienia. W dodatku nie są to jakieś bzdury z mnóstwem krwi i jatką na ekranie, lecz solidna historia o inwazji Ziemian na planetę Stroggos. Oni zaatakowali nas, my odpłacamy im pięknym za nadobne. Niestety, wszystkie lądowniki, które wystrzelono w kierunku stolicy Stroggos, wpadły na Wielkie Działo, główy i nieznany dotąd składnik systemu obrony miasta. Tylko jedna kapsuła dotarła na powierzchnię - rzecz jasna, Twoja. Daleko od celu, bez zapasów broni i amunicji, będziesz musiał spenetrować olbrzymie kopalnie, fabryki i hangary, zabić całe legiony cyborgów oraz zdemolować system obrony Stroggos.

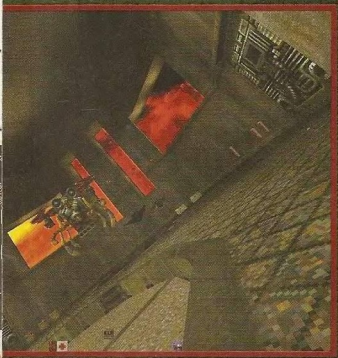
Gra rozpoczyna się w niedużym, zdemolowanym pomieszczeniu, w którym zewsząd sypią się iskry. Obraz na ekranie wygląda jak bajka... A właściwie zależy to od tego, czy masz kartę graficzną wykorzystującą standard Open GL, czy też nie. Różnica jest ogromna i zasadnicza, o ile bowiem „czysty" procesor zapewnia dobrą grafikę (znacznie lepszą niż w Quake'u), o tyle Open GL gwarantuje Ci wizualną ucztę, jakiej nigdy jeszcze nie zaznałeś. Kolorowe światła, przezroczyste powierzchnie, woda, która wygląda po prostu... jak woda, niesłychanie szybka animacja - wystarczy, by każdego przykuć na kilka godzin do komputera. Zachwycający jest także dobór kolorów. W przeszłość odeszły brązy, różne odcienie czarnego i ciemna zieleń, które stanowiły całą paletę Quake'a. Na ich miejscu pojawiły się znacznie jaśniejsze barwy; ogólnie rzecz biorąc, gra nie jest tak mroczna, jak jej poprzednik, co znacząco wpływa na przyjemność czerpaną z zabawy.

Osobna sprawa to potwory. Jako produkt hasła „cybernetyka nie szkodzi zdrowiu", stanowią one połączenie organicznych i cybernetycznych części (przy czym im więcej tych drugich, tym bydlę groźniejsze). „Model" każdego z nich zbudowany jest z mniej więcej 600 wieloboków, porusza go zaś około 500 klatek kluczowych (keyframes). Dodatkową atrakcją w ich wyglądzie są krwawe rany, które pojawiają się na ich ciałach, nie mówiąc o tym, że odpadają im kończyny i głowy, a ślady po kulach (i nie tylko) znaczą ich tułowia. Krótko mówiąc, czeka Cię gra pełna wrażeń. Do czarnego humoru autorów Quake'a 2 zaliczyłbym zaś strzelające, bezgłowe korpusy, którym najwyraźniej przed śmiercią zablokował się spust, lub próbujących Cię trafić zakrwawionych, drgających w konwulsjach strażników (czasami im się udaje). Hm, na początku czułem niesmak, widząc takie dość makabryczne sceny i szczerze mówiąc, czuję go nadal.



Wrażenia tego nie umniejszają jęki katowanych marines oraz wrzaski ludzi rozdzieranych na kawałki. W jednym ze środkowych etapów gry znajdziesz fabrykę zajmującą się przerobem „żywego" materiału i tam też usłyszysz tego rodzaju dźwięki. Nic przyjemnego. Co innego reszta oprawy dźwiękowej Quake'a 2 - ta zasługuje na słowa uznania. Każda broń ma charakterystyczny odgłos, po którym łatwo ją rozpoznać. Najlepszym tego przykładem jest wyrzutnik granatów - dźwięk, który wydaje, to niemalże dokładna kalka z Terminatora 2. Brzmi doskonale i tak samo działa. Z innych odgłosów wymienić można nieustający jazgot Twojego komunikatora, buczenie maszyn oraz, rzecz najważniejsza, wrzaski bólu Twoich przeciwników. Jeśli chodzi o muzykę, „idsoftware'owcy" poszli tym razem zupełnie inną drogą, niż w Quake'u. Zamiast ponurego, diabolicznego niemalże podkładu, usłyszysz ostrą rockową muzykę, która niesie w sobie bardzo wyraźny przekaz: „naprzód i zabić wszystkich" - a przynajmniej ja odbieram ją w taki sposób.

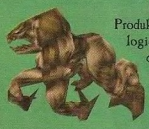
Zarówno grafika, jak i dźwięk, choć w znacznym stopniu rewolucyjne, nie uratowałyby jednak Quake'a 2 od losu Quake'a 1 (mnóstwo pretensji pod adresem jałowej zabawy w wydaniu single player), gdyby nie znacznie poprawiona grywalność programu. Na tym polu zaszły olbrzymie zmiany, najlepiej sumuje je zaś jedno proste stwierdzenie: Quake 2 to wspaniała zabawa dla pojedynczego gracza. Główny powód to znacznie większa niż w poprzednich produktach Id Software interaktywność otoczenia. Na swej drodze znajdziesz teraz nie tylko przyciski i przełączniki, ale również górniczy laser, który wyrąbie Ci drogę przez skałę, dźwigi, które odpowiednio pokierowane mogą zrzucić swój ładunek na strażników, taśmy produkcyjne, oświetlenie, pracujące koparki, reaktory i systemy obronne. Znakomita większość tych urządzeń może być uruchamiana przez Ciebie, a jeśli nie, to na pewno da się je zniszczyć. I to wystarcza, by uczynić z Quake'a prawie że odpowiednik Duke Nukem 3D (choć swojego odbicia w lustrze raczej tu nie zobaczysz).



TOWARZYSZE W NIEDOLI

Enforcer

Dość często spotykany we wcześniejszych segmentach gry, enforcer potrafi szybko nafaszerować każdego ołowiem. W walce na krótkim dystansie atakuje karabinem (wali Cię nim po głowie). Jest też bardzo zwinny, musisz więc uważnie celować.



Mutant

Produkt chybionej polityki ekologicznej. Mutant jest żądnym krwi stworem, który uwielbia wyskakiwać zza rogu i w trzech uderzeniach rozdzierać przeciwnika na strzępy.

Berserker

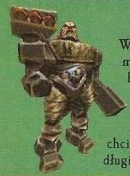
Niezwykle szybki i zwinny, berserker posiada dwa cybernetyczne ramiona. Atakuje tylko z bliska, ale za to jak! Uderzony jego młotem lub włócznią, możesz poszybować w powietrzu, jak bokser zaprawiony hakiem Mike'a Tysona. Nic przyjemnego.

Medic

Przedstawiciel Czerwonego Krzyża, który pomaga wszystkim... za wyjątkiem Ciebie. Podchodzi, majstruje i wskrzesza umarłych. Jedyny sposób, by uchronić się przed jego dobrym sercem, to szatkować na kawałki ciała zabitych.

Flyer

Niewielkie latające "coś", do tego szybkie, bardzo ruchliwe i atakujące zawsze w większej grupie. Wystarczy kilka strzałów, by się go pozbyć, tyle tylko, że najpierw musisz trafić. Polecam super shotguna.

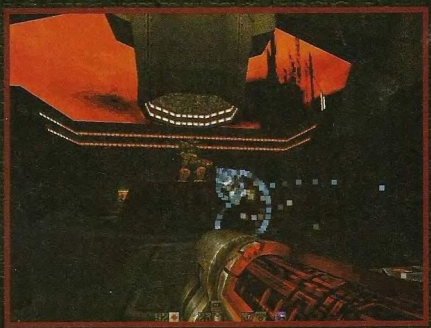


Tank

Wyrzutnia rakiet, karabin maszynowy, bardzo szybki blaster oraz niesamowita wytrzymałość czynią z tego gościa maszynę do zabijania, z którą nie chciałbym się spotykać się w długim, wąskim tunelu.

Zupełnie zaskakujący jest układ misji. Zamiast standardowych poziomów do przejścia masz tym razem znacznie większe tak zwane „units", które nazywając rzecz po polsku można określić mianem segmentów. Każdy z nich składa się z wielu pomniejszych etapów, które często będziesz musiał odwiedzić więcej niż jeden raz przed zakończeniem konkretnego zadania. Tak, tak, tym razem Twoim celem nie jest zwykłe „zabij wszystkich i poszukaj wyjścia" - teraz czekają Cię jak najbardziej realne zadania. W pierwszym segmencie musisz na przykład przywrócić łączność, w drugim odciąć dostawy amunicji do Wielkiego Działa, a w trzecim odnaleźć tajną drogę do fabryki zbrojeniowej. Co więcej, każde zadanie składa się z wielu pomniejszych celów. By zniszczyć główny reaktor Stroggos, musisz otworzyć jego rdzeń, unieruchomić system chłodzenia i zablokować oczyszczalnię odpadów radioaktywnych. Dopiero wówczas reaktor wyleci w powietrze, a Ty będziesz mógł przejść do następnego segmentu. Brzmi to dość skomplikowanie, ale na szczęście pomocą służy Ci twój podręczny komputer, który informuje Cię, co w danym momencie masz robić. Momenty, gdy kręcisz się bez celu, nie wiedząc co ze sobą począć, są w rezultacie bardzo rzadkie. Znacznie większym problemem są strażnicy, sprytni i potężnie uzbrojeni, którzy w mgnieniu oka mogą przerobić Cię na ser szwajcarski. Ale nie jesteś bez szans. Możesz wykorzystać ich słabości. I nie tylko to. W ciemności będziesz niewidoczny, zaś gdy użyjesz „wyciszacza", żaden bydlak Cię nie usłyszy (i na odwrót), no i na adrenalinie dostaniesz takiego „kopa", że nikt za Tobą nie nadąży. W dodatku masz aż 10 rodzajów broni. Z pewnością przyda Ci się ona, gdy wpadniesz na któregoś z czających się w labiryncie sal i korytarzy „bossów" - tudzież na oczekującego Cię na końcu gry szefa lokalnej obrony. Brrr, nieprzyjemny gość.

Rzecz jasna, nie zapomniano o sieciomanach. Jak na produkt Id Software przystało, możesz podłączyć się do sieci lokalnej lub internetu, przy czym w tym drugim przypadku program sam wyszukuje serwery obsługujące grę. Bardzo to miło z jego strony. Dość zastanawiający jest natomiast brak trybu „cooperative". Czyżby twórcy zwątpili w sens wspólnej gry? Jeśli tak, to miejmy nadzieję, iż tylko na chwilę - informacja, iż „cooperative" może pojawić się w późniejszym terminie daje w tym względzie pewną nadzieję. Na otarcie łez masz zaś deatchmatch, który umożliwia zabawę 32 graczom i jak zwykle wciąga równie mocno, co gra na giełdzie.



Podsumowując, Quake 2 stanowi wyzwanie dla całej konkurencji. Znacząco wyprzedza ją pod względem oprawy wizualnej, ale także grywalność i dźwięk nie pozostają w tyle. Jest po prostu najlepszy. I co najważniejsze, w Quake'a 2 gra się równie dobrze w pojedynkę, jak i w multiplayerze.

Bazyl

ŚRODKI DIALOGU

Blaster

Twój podstawowy środek interakcji z mniej groźnym otoczeniem. Służy do walki ze strażnikami, uruchamiania trudno dostępnych przycisków, otwierania sekretnych drzwi oraz wysadzania beczek. Nie wymaga amunicji(!) i jest dość skuteczny w walce na dystans.

Hyper Blast

Połączenie blastera z karabinem maszynowym zaowocowało tym oto wspaniałym urządzeniem. Jego niezwykła szybkostrzelność pozwala w mgnieniu oka pozbyć się natrętów, jak również całkowicie wyczerpać zapas amunicji. Dobry zarówno w dystansie, jak i w zwarciu.

Super Shotgun

Jedno z moich ulubionych narzędzi dialogu. Ma duże pole rażenia, co ułatwia celowanie, jak również powoduje, iż w walce na krótki dystans super shotgun zadaje większą ilość ran. Niestety, ma jedną poważną wadę: długi czas przeładowania. Dość znacznie ogranicza to jego skuteczność.

Rocket Launcher

Ten rodzaj broni znajdziesz w każdej szanującej się strzelaninie 3D. Wyrzutnia rakiet służy do niszczenia najbardziej krwiożerczych bestii, przy czym nie robiłbym tego w zamkniętym pomieszczeniu. Mieć również na uwadze, iż jest jakby wolniejsza od swoich kuzynów z Quake'a i Duke Nukem 3D.

Rail Gun

Czego takiego jeszcze nie widziałeś. Nie dość, że wystrzelone z tej armaty pociski zostawiają piękny błękitny ślad, to jeszcze potrafią przebić się przez kilka postaci na raz. Jedyne co Ty musisz zrobić, to tak się ustawić, by kilku Twoich wrogów stało jeden za drugim.

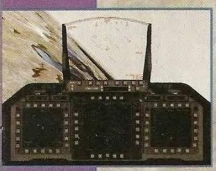
Chain Gun

Sześć luf tego behemota poszatkuje wszystko i wszystkich. Wadą chain guna jest długi rozbieg i hamowanie, co sprawia, iż nadaje się on tylko do prowadzenia ognia zaporowego. Zużywa wówczas absurdalne ilości amunicji i choć jest to widowiskowe, to jednak trudno uznać to za zaletę.

minimum:
Pentium 90, Win 95 lub NT 4.0
16 MB RAM (24 MB RAM dla NT)
CD-ROM x2 lub x4 i odpowiednio
400 MB lub 25 MB HDD
zalecane:
Pentium 130, 24 MB RAM
karta 3D (Open GL), mysz

producent:
ID SOFTWARE
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
OPTIMUS S.A.
cena: 159 zł

Pakiet dodatkowych misji do symulatora *F-22* Raptor
Ponad 80.000 km² nowego, fotorealistycznego obszaru działań w Zatoce Perskiej, zawierającego Iran, Irak i Kuwejt, wyrenderowanego na podstawie zdjęć satelitarnych i danych o ukształtowaniu terenu.



iF 22 PERSIAN GULF

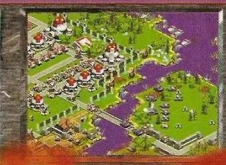
iF 22 Peacekeeping Mission

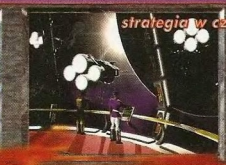
MARKSOFT przedstawia 4 gry

INTERACTIVE MAGIC™

MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel.: (0-22) 663-93-90,
fax: (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.pl
http://www.marksoft.com.pl

Zapraszamy do internetowego sklepu firmy HBZ
http://www.hbz.com.pl





strategia w czasie rzeczywistym

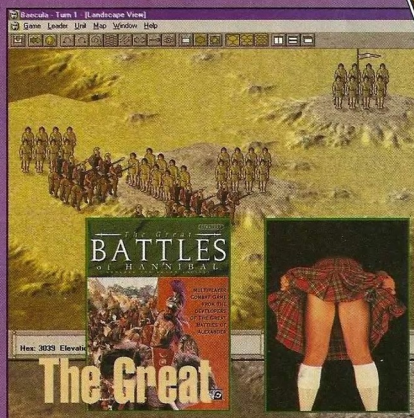
Istoty ludzkie są tak paskudne, że zasłużyły na śmierć...

LIBERATION DAY

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

DEATHMATCH MAKER

Jedyny oficjalny edytor poziomów do gry Quake™. Możesz stworzyć własne poziomy wykorzystując plany znanych budowli np. szkoły, gdzie potworami będą...



The Great Battles of Hannibal

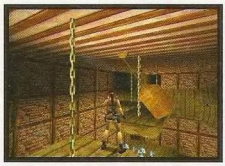
Wielkie bitwy Hannibala rzuciły imperium Rzymskie na kolana

strategia

Minął ledwie rok, odkąd miałeś okazję wcielić się w Lare Croft i za jej pośrednictwem odkryć tajemnice Atlantydy, a tu proszę, właśnie pojawiła się druga część jej przygód pod oczywistym tytułem **Tomb Raider 2**. Wiem, o czym teraz myślisz - skoro fabuła „jedynki" toczyła się w realiach wszystkich ważniejszych starożytnych kultur, wyczerpując temat aż nadto, o czym może być „dwójka", bo chyba nie jest powtórzeniem starych pomysłów. Odpowiadam od razu - nie, nie jest. Na szczęście, autorzy zmyślnie zostawili sobie furtkę w postaci kultur Dalekiego Wschodu, a dokładniej mówiąc kultury starożytnych Chin, której bogactwo w pełni wystarczyło do stworzenia kolejnych pasjonujących przygód Lary Croft. Oczywiście, poza Wielkim Murem Chińskim, akcja gry toczy się również w innych scenerіach, ale wszystko po kolei.

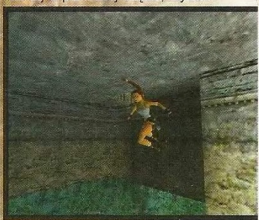
Fabuła Tomb Raider 2 dotyczy mitologii chińskiej, a raczej jednego z jej mitów o Sztylecie Xian, który wbity głęboko w serce jego posiadacza, da mu niezwykła i magiczną moc legendarnego smoka. Podania mówią, iż dawno temu znalazł się on w posiadaniu pewnego bezimiennego tyrana, który z jego pomocą usiłował zapanować nad światem. Władca ten został w porę pokonany przez tybetańskiego mnicha-wojownika, a Sztylet Xian umieszczono w jego właściwym miejscu ukrytym gdzieś w Murze Chińskim. Ładna opowiastka? Dopełnia ją fakt, że w XX wieku tajemnica Sztyletu Xian znów wypływa na światło dzienne, a to za sprawą pewnego Włocha, który na jego punkcie ma obsesje i pragnie go za wszelką cenę zdobyć. Otoczony zbirami, którzy wspólnie tworzą coś w rodzaju sekty, jest nie tylko bardzo groźnym przeciwnikiem, ale i dzięki swojej wiedzy o krok wyprzedza poczynania innych poszukiwaczy. I wszystko byłoby po jego myśli, gdyby nie... oczywiście, Lara Croft.

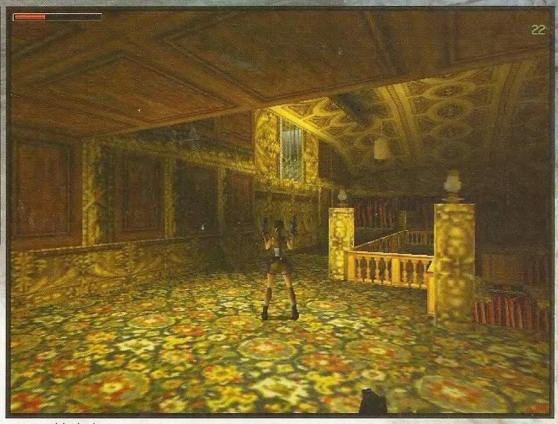
Kiedy odpaliłem **Tomb Raidera 2**, właściwie wydał mi się on kropka w kropkę taki sam, jak pierwsza część. Zmiany, czasem nawet dość istotne, zacząłem dostrzegać dopiero w trakcie grania. Przede wszystkim dodano możliwość wspinania się po pionowych ścianach (drabinach, stelażach, siatkach), a także zjeżdżania po linie (za pomocą bloku). To nie wszystko, Lara ma teraz do swojej dyspozycji jeszcze więcej rodzajów broni (łącznie 9), zaś ciemności może sobie rozświetlać flarą (w dwóch układach: trzymanie flary w dłoni i rzucenie jej, przy czym to ostatnie ma szczególne znaczenie przy pokonywaniu szybów). Sam wygląd Lary także uległ lekkiej zmianie, a dokładnie mówiąc, zapuściła ona sobie włosy i teraz chodzi z efektownym warkoczem, nie wspominając o tym, iż ma więcej niż tylko jedną zmianę ubrań (normalny strój, kombinezon płetwonurka, ocieplana kurtka). Na koniec czeka Cię jeszcze taka niespodzianka, jak jazda motorówką czy podróż na skuterze śnieżnym, o które autorzy wzbogacili akcję, a które zauroczą nawet najbardziej wybrednych graczy.



Jeśli chodzi o samą grę, to jest ona o wiele trudniejsza, niż to miało miejsce w „jedynce", ale i o wiele ciekawsza. Poza standardowymi zagadkami, co zrobić, aby przejść dalej, zamieszczono także więcej przeciwników, którzy jeszcze skuteczniej utrudniają wędrówkę do celu. Najniebezpieczniejsi z nich to wspomniane zbiry, ale nie tylko oni będą stanowić dla Ciebie zagrożenie. W ogóle, wszystko zależy od tego, gdzie akurat jesteś, a będziesz w wielu miejscach. Zaczynasz od Wielkiego Muru Chińskiego, potem przenosisz się do Wenecji (widok opuszczonej opery na zawsze chyba pozostanie mi w pamięci), jeszcze później przeniesiesz się na platformę wiertniczą stojącą gdzieś na oceanie, a potem do zatopionego liniowca pasażerskiego, by na koniec wrócić do Tybetu, do samej Świątyni Xian, a potem na tajemniczą wyspę i... do domu. Czyż ta litania nie jest piękna?

Grafika pozornie nie różni się od tej z pierwszej części, wystar-





czy jednak ukończyć pierwszy poziom i przejść do etapu w Wenecji, aby dosłownie zapowietrzyć się z wrażenia. A, prawda, gra uwzględnia korzystanie z karty 3D. I już nawet nie chodzi o to, że dzięki niej gra działa znacznie szybciej, ale o to, że całość wygląda tak, iż poprzednie zapowietrzenie przechodzi w stan ciężkiego porażenia dróg oddechowych i nieuleczalnego wytrzeszczu oczu. Zresztą Wenecja to nie jedyne miejsce, gdzie doznasz wspomnianych sensacji zdrowotnych. Dalej będzie podobnie, a może nawet jeszcze gorzej (lepiej?). Ponadto, nie zapomniano o filmowych przerywnikach, które posuwają fabułę naprzód, a jednocześnie wzbogacają grę wizualnie - ale o tym wszyscy wiemy, bo i w części pierwszej takowe były.

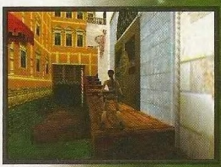
Dźwięk, podobnie jak grafika, po prostu rzuca na kolana. Prawdę mówiąc, to właśnie on w 50% odpowiada za klimat gry, tworząc efektami dźwiękowymi sugestywną i bardzo realistyczną ilustrację tego, co dzieje się na ekranie. O muzyce nie będę pisał, bo najzwyczajniej w świecie brak mi słów. To trzeba usłyszeć samemu! Zwłaszcza kawałek uruchamiany przyciskiem w salonie w domu Lary (trening).

Jeśli chodzi o wady, to ja ich po prostu nie zauważyłem. Chociaż nie, jest jedna rzecz, która mnie trochę drażni, a mianowicie fakt, że wciąż pozostawiono wadę ze znikaniem niektórych płaszczyzn. Inna sprawa, że teraz już nawet nie wiem, czy jest to aby na pewno błąd, bo przecież może autorzy specjalni poczynili taki zabieg, aby w co trudniejszych momentach ułatwić zabawę.

Podsumowując, **Tomb Raider 2** to nie tylko dobra gra, ale wręcz bardzo dobra gra, warta każdej złotówki, którą na nią wydasz. Oczywiście, dla miłośników bezmyślnego krążenia po labiryncie i strzelania do wszystkiego, co się rusza, będzie to nuda i beznadzieja, ale też nie do nich jest **Tomb Raider 2** kierowany. Tutaj trzeba czasem naprawdę wysilić szare komórki, aby ruszyć do przodu - i to tak, aż zagotuje się głowa.

Biorąc to wszystko pod uwagę, „dwójka" moim zdaniem w pełni zasługuje na miano następcy pierwszej części. Już teraz z niecierpliwością czekam na ***Tomb Raidera 3***. I na film fabularny, który ponoć ma powstać. A swoją drogą, czyż to nie ciekawe, że Indiana Jones najpierw zdobył sławę wśród widzów kinowych sal, a dopiero potem u graczy, zaś Lara Croft ma wszelkie szanse powtórzyć ten wyczyn dokładnie w odwrotny sposób. Co by zresztą nie było, obecnie właśnie tych dwoje jest najpopularniejszymi na świecie poszukiwaczami przygód. I zresztą w pełni zasłużenie.

Piotr Pieńkowski



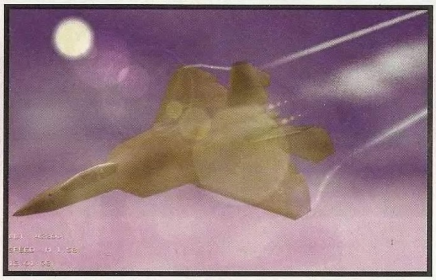
Świat Gier poleca

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Win95
zalecane:
Pentium 133, Karta 3D

producent:
CORE DESIGN
wydawca:
EIDOS INTERACTIVE
polski dystrybutor:
MIRAGE

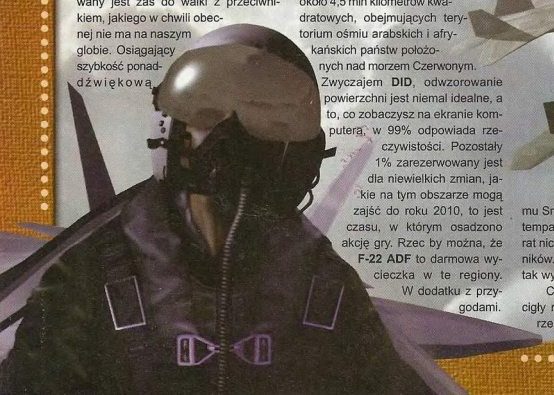
cena: 160 zł



Każdy kto choć trochę interesuje się lotnictwem wojskowym słyszał na pewno o F22 - nowym, amerykańskim supermyśliwcu, który na początku kolejnego tysiąclecia wejdzie do służby liniowej. Jeden z przedstawicieli Pentagonu powiedział nawet, iż Stanom Zjednoczonym wystarcza to co już mają, by zapewnić sobie panowanie w powietrzu, F22 przygotowany jest zaś do walki z przeciwnikiem, jakiego w chwili obecnej nie ma na naszym globie. Osiągający szybkość ponaddźwiękową bez pomocy dopalaczy, niewidzialny dla radarów oraz zapewniający pilotowi komfort walki w systemie „first shoot, first kill", F22 bez żadnych wątpliwości jest szczytowym osiągnięciem współczesnej techniki.

To samo można powiedzieć o najnowszej grze brytyjskiej firmy **DID** - w kategorii lotniczych symulacji nie ma ona sobie równych (i gra, i firma) ani w odniesieniu do oprawy dźwiękowo-wizualnej, ani też pod względem realizmu lotu i walki. **F22 Air Dominance Fighter** to godny następca ***Eurofighter 2000***, przy czym jest od niego ładniejszy, bardziej „inteligentny" i w ogóle pod każdym względem doskonalszy.

Akcja **F22** rozgrywa się na obszarze około 4,5 mln kilometrów kwadratowych, obejmujących terytorium ośmiu arabskich i afrykańskich państw położonych nad morzem Czerwonym. Zwyczajem **DID**, odwzorowanie powierzchni jest niemal idealne, a to, co zobaczysz na ekranie komputera, w 99% odpowiada rzeczywistości. Pozostały 1% zarezerwowany jest dla niewielkich zmian, jakie na tym obszarze mogą zajść do roku 2010, to jest czasu, w którym osadzono akcję gry. Rzec by można, że **F-22 ADF** to darmowa wycieczka w te regiony. W dodatku z przygodami.



Wsiadasz do kokpitu, startujesz i... oczy wychodzą Ci z orbit. Bynajmniej nie jest to efekt przeciążenia. To szczery i niekłamany podziw dla grafiki, jaką widzisz na ekranie. **F22** w pełni wykorzystuje możliwości jakie daje standard 3Dfx - cienie, realistyczne płomienie i dym, wspaniałe wybuchy, różne efekty świetlne, anti-aliasing, bardzo wyraźna rzeźba terenu, olbrzymie bogactwo obiektów (ponad 60 samolotów, czołgi, budynki, stanowiska obrony przeciwlotniczej, ciężarówki), zbudowane z fraktali chmury, uff, oraz niesłychanie płynna animacja - wszystko to tworzy najbardziej realistyczne środowisko powietrznej walki, jakie kiedykolwiek widziałem. Śmiało można powiedzieć, iż jakość, która do tej pory zarezerwowana była tylko dla symulatorów wojskowych, zawitała teraz na nasze pecety.

Wizualnej orgii godnie sekunduje oprawa dźwiękowa. Pamiętam, że gdy grałem w ***EF2000***, na moim biurku drżały szklanki - przy **F22** drżą szyby w oknach, człowiek ma zaś absolutną pewność, iż przez jego pokój przelatuje właśnie ponaddźwiękowy samolot. Wrażenie doprawdy wspaniałe, w dodatku w pełnym surroundzie, wspomagane jest jeszcze przez wojskowy żargon wylewający się niekończącą strugą z Twojego interkomu (shoot!, shoot! - to tylko jedno z ponad 10000 zwrotów, jakie usłyszysz w trakcie gry). Jednym słowem, czujesz się jak w najprawdziwszym myśliwcu. Nastrojowa muzyka, która za sprawą systemu SmartMuse „przystosowuje się" do tempa akcji, wypełnia chwile, gdy akurat nic innego nie wydobywa się z głośników. Miód w uszach, jeśli można się tak wyrazić.

Całości obrazu dopełnia niedościgły realizm gry. W procesie jej tworzenia wykorzystano najświeższe dane o funkcjonowaniu różnorodnych systemów **F22**, czego wymownym przykładem jest termiczna obróbka obrazu oraz laserowy celownik - obydwa te systemy stanowią wierne kopie rozwiązań zaprojektownych przez **DID** dla wojska.

Osobna sprawa to lot i walka. Bez żadnych wątpliwości uczucie, iż siedzi się w prawdziwym kokpicie, nigdzie nie jest tak pełne jak właśnie w **ADF**. Manewrowanie, misje nocne, komunikacja z innymi pilotami, radość po trafieniu przeciwnika, wybór i namierzanie celów - wszystkie te operacje są do najdrobniejszego szczegółu wierne rzeczywistości. Rzecz jasna, niesie to pewne niebezpieczeństwo. Doświadczony as komputerowych przestworzy jakoś sobie poradzi z ogromem funkcji i wskaźników potrzebnych do kontroli lotu, ktoś, komu rola pilota przypadła w udziale po raz pierwszy, będzie miał jednak spore trudności. Dla takich ludzi **DID** przygotowało całą serię misji treningowych (o których za moment), jak również rozbudowany pakiet różnych ułatwień, dzięki którym program automatycznie

przejmie nadzór nad pracą większości systemów pokładowych. Tobie zostaje tylko manewrowanie i naciśnięcie guzika fire. Nie zmienia to jednak mojej opinii, iż najlepiej i tak lata się samodzielnie, bez żadnych uproszczeń. Tylko wtedy czuje się, iż każda decyzja może oznaczać utratę samolotu, zaś emocji związanych z ucieczką przed strzelającymi do Ciebie samolotami wroga, w locie na niskim pułapie i z uszkodzonym silnikiem, nie da się po prostu opisać.

ADF, podobnie jak i ***EF2000***, to nie tylko wspaniały model lotu bojowym samolotem, lecz także niezwykle dynamiczny świat, w którym toczy się najprawdziwsza wojna. Wielokrotnie w czasie lotów spotkasz samoloty sojusznicze wykonujące zupełnie inne zadania, na ziemi zobaczysz zaś setki najróżniejszych obiektów: czołgów, transporterów, cystern, stanowisk obrony przeciwlotniczej, lotnisk, miast, wiosek, i rzek. Zorientować się w tym gąszczu byłoby Ci bardzo trudno gdyby nie pomoc Sprytnej Kamery (z ang. SmartCam), systemu, którego rozliczne „filtry" umożliwiają Ci obserwację wybranego typu celów, na przykład wrogich pojazdów naziemnych. Wystarczą trzy klawisze by z grubsza zorientować się, jak wygląda Twój cel, przy czym możesz to zrobić jeszcz w trakcie kołowania na pas startowy.

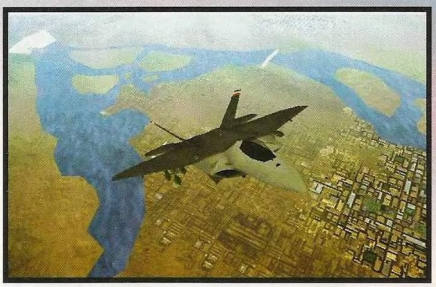
Zupełnie inny rodzaj boskiej wszechwiedzy oferuje Airborne Warning and Control System, czyli popularny AWACS.

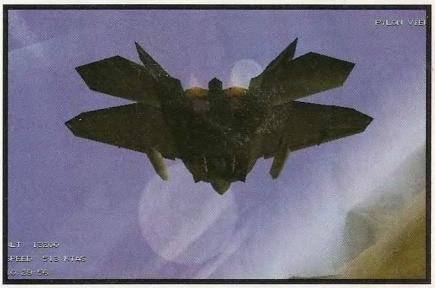
Niektóre z misji przyjdzie Ci wykonywać z jego pokładu; w takich wypadkach twoje zadanie polegać będzie na szybkim i właściwym przydzielaniu celów podlegającym Ci samolotom. Jest to niesamowita frajda obserwować, jak Twoje F22 zbliżają się do maszyn przeciwnika, nawiązują walkę, po czym w mgnieniu oka... przenieść się za stery jednego z nich i własną ręką zestrzelić wroga.

Z tego, co do tej pory napisałem wynika, iż **F22** to raczej skomplikowana machina wojenna, z którą poradzić będą sobie mogli tylko najbardziej fanatyczni miłośnicy powietrznych symulacji. Po części jest to prawda - z początku miałem spore problemy z pilotażem, ale na szczęście **ADF** jest programem, który wprost zachęca do nauki latania. Rozbudowany segment treningowy oraz ACMI - system, który w graficznej formie pozwala dokładnie prześledzić przebieg wybranej misji - pozwolą Ci nauczyć się najbardziej nawet zaawansowanych technik lotu. Masz kłopot z tankowaniem w powietrzu? No problemo, ćwiczysz go aż do znudzenia. Zostałeś zestrzelony mimo oczywistej słabości nieprzyjaciela? ACMI pozwoli Ci sprawdzić dlaczego tak się stało i wyciągnąć z tego wnioski na przyszłość. Słowem, nawet jeśli zasiądziesz do gry będąc zupełnym żółtodziobem, możesz od niej wstać jako zaprawiony w bojach weteran. A wtedy nie pozostaje nic innego, jak zmierzyć się z innymi graczami w pojedynku sieciowym; ta opcja również jest dopracowana do perfekcji.

Podsumowując, **F22 Air Dominance Fighter** to najbardziej kompletna, najbardziej realistyczna i mówiąc krótko - najlepsza symulacja, jaką kiedykolwiek miałem okazję widzieć. Skomplikowany, a zarazem przystępny, piękny i emocjonujący, olśniewający bogactwem opcji - **F22** to Twój cel ostateczny, jeśli chcesz wiedzieć wszystko o pierwszym myśliwcu XXI wieku.

Piotr Orcholski





minimum:
Pentium 133, SVGA, CD-ROM
16 MB RAM, 70 HDD, Win 95
polecane:
Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx
200 HDD, CD-ROM x8, Win 95
AWE 64 Soundblaster
producent:
DID
wydawca:
OCEAN
polski dystrybutor:
MIRAGE
cena: 185 zł
lub 195 zł (rozszerzona instrukcja)

Właściwie od kiedy tylko pamiętam, zawsze uwielbiałem symulatory kosmiczne. Pewnie ma to coś wspólnego z marzeniami z dzieciństwa, aby zostać astronautą. Oczywiście, nie wszystkie gry zaspokajały moje oczekiwania. ***Elite*** czy ***Frontier*** do dziś przyprawiają mnie o lekki zawrót głowy, ale już ***First Encounters*** (***Frontier 2***) powoduje raczej nagły atak śpiączki. Tak samo jest z komputerowym cyklem „Gwiezdnych wojen". ***X-wing*** oraz jego następca, ***TIE Fighter***, to po prostu rewelacja, ale ostatnie dzieło **Lucas Arts**, ***X-wing vs TIE Fighter***, budzi w moim odczuciu sporo kontrowersji. I dalej: do obydwu ***Privateerów*** nie mam raczej zastrzeżeń, za to seria ***Wing Commanderów*** potwornie mnie denerwuje, ponieważ kolejne części coraz bardziej przypominają filmy interaktywne miast być rasowymi symulatorami (choć są zwolennicy takiego właśnie rozwiązania, mnie ono jednak razi - w końcu gry, jak sama nazwa wskazuje, służą do grania, a nie do oglądania).

Ostatnie nowości z tej branży to ***Battlecruiser 3000 A.D.*** oraz ***Darklight Conflict***, obie w moim mniemaniu nie spełniły pokładanych w nich nadziei. Pierwsza pozycja, choć zapowiadana na wielki hit, okazała się wielkim... niewypałem, druga natomiast jak najbardziej godna jest uwagi, choć z pewnością brakuje jej tego czegoś, co stanowi o klasie każdego symulatora - mowa o swobodzie działania (niektóre misje to po prostu zwykła rzeźnicza robota wykonywalna tylko według ustalonego schematu - dżoj w lewo i strzał, potem w prawo i znów strzał, potem znów w lewo itd.)

W takich to okolicznościach na rynku pojawia się **I-WAR**, najnowsze dzieło firmy **Particle Systems**, wydane pod skrzydłami Oceanu.

Świat, a właściwie kosmos, w którym toczy się akcja **I-WAR**, jest cokolwiek znajomy. W odległej przyszłości ludzkość rusza na podbój obcych systemów gwiezdnych, zasiedlając nadające się do życia planety. Naturalną koleją rzeczy młode kolonie, po ustabilizowaniu gospodarki i uniezależnieniu się, podejmują walkę o niepodległość. Tak rozpoczyna się wojna pomiędzy Wspólnotą a koloniami. Po jednej stronie staje dobrze wyposażona flota ziemska, po drugiej zaś eskadry straceńców zwanych Indies (od „independence" - niepodległość). Kto wygra ten bój, okaże się... właśnie podczas gry. Przyznasz, że taki pomysł, choć wcale nie głupi, może jednak wydać się oryginalny jedynie Amerykanom, którzy wciąż cierpią na kompleks młodego państwa oderwanego niegdyś od Starego Świata (ależ to poważnie zabrzmiało, ale wiadomo, o co chodzi). Dla nas będzie to kolejna kalka z historii cywilizacji, do tego dotycząca raczej przeciętnego tematu (bo przecież bywały o wiele ciekawsze i bardziej dramatyczne okresy).

Znacznie lepiej prezentuje się sama introdukcja, która zajmuje - uwaga! - cały jeden kompakt (dwa pozostałe to gra). Oszczędzę Ci opowiadania, co tu ujrzysz, powiem tylko, że film jest zrobiony naprawdę efektownie, a i jego fabuła dobrze osadza Cię w realiach gry.

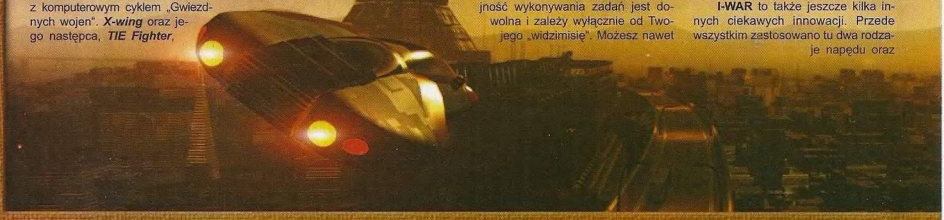
I-WAR, jak większość porządnych symulatorów, daje możliwość wzięcia udziału w kampanii albo też przeniesienia się od razu w wir walki (szybki start). Są także misje treningowe, ale tych nie umieszczono osobno, lecz w części „kampania". Po prostu, kiedy wpiszesz swoje imię i przejdziesz do ekranu operacyjnego, ujrzysz po prawej stronie przedział, w którym do wyboru otrzymasz pierwsze zadanie lub właśnie misję treningową. Co warte podkreślenia, gdy ukończysz jedną z nich, zastąpi ją następna, przy czym kolejność wykonywania zadań jest dowolna i zależy wyłącznie od Twojego „widzimisię". Możesz nawet zacząć kampanię z pominięciem szkolenia. Inna sprawa, że po ukończeniu wszystkich zadań treningowych (w sumie jest ich sześć - trzy nawigacyjne i trzy testujące broń), dalej pozostawia Ci wybór, tym razem jednak pomiędzy samymi misjami, co daje pewną swobodę w podejmowaniu decyzji. Przyznam, że pomysł ten bardzo mi się spodobał i już na samym początku sprawił, że zacząłem myśleć o **I-WAR** niezwykle ciepło.

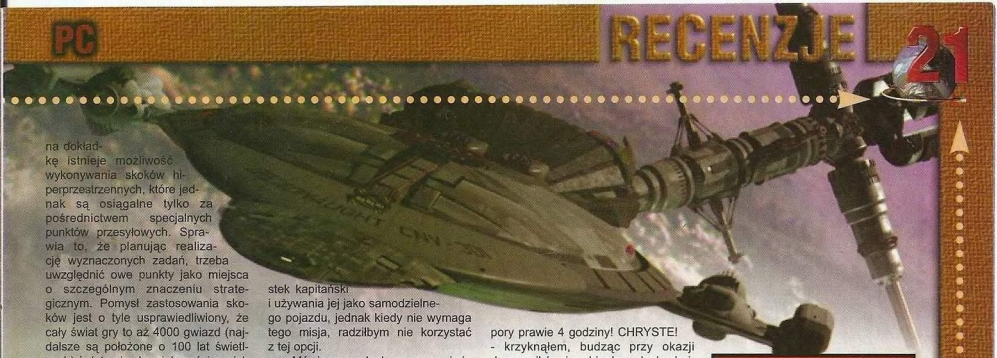
Kwestia sejwowania została tu rozwiązana podobnie, jak to ma miejsce w większości symulatorów. Mówiąc wprost, są one czynione automatycznie po ukończeniu każdej kolejnej misji, przy czym aby ją zaliczyć, należy wykonać postawione zadania punkt po punkcie (chodzi o zadania podstawowe, nie zaś dodatkowe). Różnica w stosunku do innych symulatorów polega tylko na tym, że każdą misję można w dowolnym momencie powtórzyć, zyskując na przykład większą ilość punktów.

Na tym etapie na minus zaliczam przede wszystkim to, że gracz nie decyduje o uzbrojeniu, choć prawdę mówiąc zdaję sobie sprawę, że wówczas komplikacja gry znacznie by wzrosła, a przecież jest ona już i tak wystarczająco złożona.

Sama symulacja lotu, a więc obecność w kosmosie, to już prawdziwa bajka. Zacznijmy od tego, że na mostku kapitańskim nie jesteś sam, a wraz z trzema podkomendnymi: działowym, nawigatorem, inżynierem. Każdy z nich zawiaduje odpowiednio uzbrojeniem, nawigacją i stanem technicznym pojazdu. W dodatku, błyskawicznie możesz wcielić się w każdego z nich, wciskając stosowny klawisz lub klikając myszką na odpowiednie stanowisko (ta ostatnia możliwość jest raczej zbyt powolna, ale za to bardzo efektowna). Wierz mi, że często będziesz zmuszony do korzystania z tej możliwości, gdyż z samego fotela kapitańskiego, pomimo iż większość prac jest w pełni zautomatyzowana, sprawnie dowodzić statkiem się nie da.

I-WAR to także jeszcze kilka innych ciekawych innowacji. Przede wszystkim zastosowano tu dwa rodzaje napędu oraz





na dokładkę istnieje możliwość wykonywania skoków hiperprzestrzennych, które jednak są osiągalne tylko za pośrednictwem specjalnych punktów przesyłowych. Sprawia to, że planując realizację wyznaczonych zadań, trzeba uwzględnić owe punkty jako miejsca o szczególnym znaczeniu strategicznym. Pomysł zastosowania skoków jest o tyle usprawiedliwiony, że cały świat gry to aż 4000 gwiazd (najdalsze są położone o 100 lat świetlnych) i dotarcie do większości z nich „normalnym sposobem" byłoby niemożliwe. Skoro mowa o liczbach, to warto przy okazji jeszcze dodać, że **I-WAR** zawiera 2500 planet i choć nie można na nich lądować, to wejście w ich atmosferę włącznie z obo-

I-WAR

wiązkowym spaleniem powłok, a potem samego statku jest jak najbardziej możliwe.

Na uwagę zasługują także komputerowi przeciwnicy. Ich inteligencja jest w grze bardzo wysoka i chwilami myślę sobie nawet, że za wysoka (choć z drugiej strony, dzięki temu gra się nie nudzi, a każda najmniejsza wygrana przynosi prawdziwą radość). Indies zasiadający za sterami swoich pokrytych grafitti statków potrafią formować się w najbardziej dogony szyk, wycofywać się z obszaru walki, aby naprawić uszkodzenia lub się przegrupować (Tobie także doradzam to robić), reagować na wszelkie niespodziewane przypadki, a zwłaszcza wykorzystywać nadarzające się okazje. Zwłaszcza to ostatnie często doprowadzało mnie do szału, ponieważ kiedy tylko przez nieuwagę zbytnio zwalniałem lub nawet się zatrzymałem, od razu oglądałem sekwencje wybuchu mojego statku ostrzelanego serią z laserów wroga.

Ostatnimi rzeczami, na które chciałbym zwrócić uwagę, jest możliwość skorzystania z pomocy skrzydłowego (i to w sporym zakresie), który jednak zostaje przydzielony odgórnie, użycie opcji rozdziału energii (coś jak w ***X-Wingu***, gdzie przydzielało się energię na silniki, tarcze lub działka), a także zaimplementowanie w grze kilku dodatkowych funkcji autopilota - od automatycznego dokowania, poprzez obieranie celów lotu, po lot w szyku. Istnieje jeszcze możliwość odłączenia od statku głowicy zawierającej mostek kapitański i używania jej jako samodzielnego pojazdu, jednak kiedy nie wymaga tego misja, radziłbym nie korzystać z tej opcji.

Mówiąc o wadach, nasuwa mi się tylko jedna, ale za to podstawowa. Mowa o radarze. Czegoś tak fatalnie wykonanego chyba jeszcze nigdy nie widziałem. Praktycznie w ogóle z niego nie korzystałem, bo kiedy raz to zrobiłem, w ciągu kilku sekund skończyłem w płomieniach. Na szczęście, można się bez niego obejść, a jego brak nie wpływa na obniżenie grywalności.

Przechodząc do strony technicznej, grafika w **I-WAR** to po prostu arcydzieło - no, prawie. Otchłań kosmosu rozświetlają gwiazdy i obłoki pyłowe (które są raczej dla orientacji, niż z powodów estetycznych, ale i tak ładnie wyglądają). Na ekranie często pojawiają się przecudnie wyglądające planety i księżyce, które pokryto realistycznymi teksturami (niektóre z nich są odzwierciedleniem autentycznych zdjęć z sond kosmicznych), a także słońca miejscowych układów planetarnych.

Trochę gorzej jest z dźwiękiem, który szczerze mówiąc nie dorasta jakością do reszty programu. Najbardziej doskwiera brak muzyki, tym bardziej że na pierwszy plan wychodzą wówczas odgłosy-zagłuszajki (odległe rozmowy, pracujący nadajnik, odpalanie silnika, strzały). Oczywiście, można się z tym pogodzić, ale osobiście wolałbym jednak sam o tym decydować, ewentualnie wyłączają muzykę w opcji „konfiguracja gry".

Trzeci element, grywalność, znów winduje **I-WAR** w górę. Gra się w to to naprawdę wyśmienicie, pomimo faktu, iż **I-WAR** jest naprawdę trudny oraz że zawiera zróżnicowane i wielostopniowe misje. Tak bardzo wyśmienicie, że...

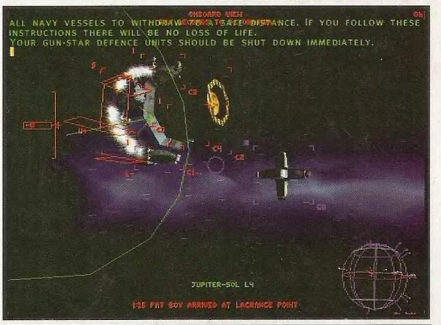
No właśnie, na koniec chciałbym Ci opowiedzieć pewną historię, która mam nadzieję w pełni odda mój stosunek do **I-WAR** i moją ocenę tej gry. Otóż zasiadając do testu, a było to grubo po 23.00, czułem się już nieźle zmęczony całodzienną krzątaniną najpierw w pracy, a potem w domu. Aby nie zasnąć przed monitorem, postanowiłem pobudzić się mocną kawą. Wstawiłem czajnik z wodą i wróciłem do pokoju, gdzie właśnie zakończyła się instalacja **I-WAR** na moim twardzielu. Odpaliłem program i zacząłem zabawę. Im dłużej grałem, tym bardziej byłem zachwycony. Przechodząc którąś z kolei misję, spojrzałem na zegarek. Była 3.15. „Późno, myślę sobie, trzeba iść spać. Ale czy zasnę po kawie? No właśnie, a gdzie kawa?" Rozejrzałem się po biurku. Pustka! Od tej chwili wypadki potoczyły się błyskawicznie. Nagle uświadomiłem sobie, że wstawiłem wodę i o tym na śmierć zapomniałem. I że minęły od tej pory prawie 4 godziny! CHRYSTE! - krzyknąłem, budząc przy okazji domowników i wybiegłem do kuchni. Widok był koszmarny. Czajnik płonął niczym wielka pochodnia, przypiekając nowiutki pochłaniacz i jednocześnie rozlewając stopioną i palącą się wciąż emalię po blacie maszynki. Niewiele brakowało, a ogniste krople przelałyby się przez krawędź i spadły na wykładzinę na podłodze. Chwyciłem pierwszy lepszy gar, napełniłem go wodą i chlusnąłem całą zawartością w ogień. Wietrząc zadymioną niemiłosiernie kuchnię, już po awanturze z rodziną, uświadomiłem sobie, że gdybym interweniował o kwadrans później, po prostu spaliłbym cały dom. I jeszcze to, że **I-WAR** to jednak bardzo wciągająca gra. Trudno się z tym chyba nie zgodzić.

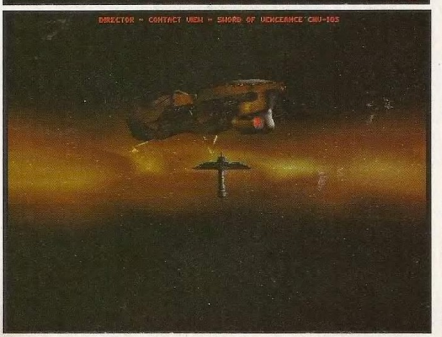
Piotr Pieńkowski

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 120, dżojstik

producent:
PARTICLE SYSTEMS
wydawca:
OCEAN
polski dystrybutor:
MIRAGE

cena: 160 zł





Worms 2

Na początku ubiegłego roku do rąk graczy komputerowych trafiła gra o intrygującym tytule ***Worms*** i z miejsca stała się hitem - podbiła serca odbiorców świetną grafiką, super dźwiękiem, oryginalnością pomysłu, a przede wszystkim rewelacyjnie wysoką grywalnością. Rzesze fanów czekało ze zniecierpliwieniem, ale także z niepokojem na drugą część gry. Śpieszę donieść, że Robale powróciły i są jeszcze sprytniejsze, o wiele bardziej zabójcze i daleko bardziej... urocze.

Jeśli przypadkiem jakims cudem nie słyszałeś o ***Wormsach***, spieszę donieść, cóż to takiego. Otóż tytułowe Robale to po prostu czarujące, prześmieszne glisty, które mają w zwyczaju rozwiązywać wszelkie nieporozumienia przy pomocy szerokiego arsenału nowoczesnych, często wręcz komicznie absurdalnych broni. W grze chodzi o bardzo prozaiczną rzecz - o eksterminację wrogich robali. Jednak na strzelaniu się nie kończy, bowiem aby wygrać musisz się nieźle nagłówkować i jednocześnie posiadać precyzyjną rękę oraz sokole oko i wyuczyć się sztuki przewidywania toru lotu pocisku bez pomocy sztabu maszyn liczących, biorąc pod uwagę siłę i kierunek wiatru, kąt nachylenia lufy, siłę wystrzału, grawitację i specyfikę broni.

Jedną z charakterystycznych cech produktu firmy **Team17** są trudności z jego klasyfikacją, bowiem gra w wyjątkowo pomysłowy sposób łączy różne gatunki, stwarzając zupełnie nową jakość. W zasadzie jest to chyba strategia turowa, nie mająca jednak nic wspólnego z tymi, do jakich przywykliśmy oraz zręcznościówka, lecz ten aspekt gry również potraktowano nietypowo. W każdym razie zarówno wielbiciele łamania głowy, jak i dżojstików znajdą w Robalach kupę przyjemności, choć ani głowy, ani dżojstika sobie złamać nie powinni. **Worms** to po prostu misz masz, który nasuwa skojarzenia z takimi grami jak: ***Lemmings, Cannon Fodder, Scorch*** - jednocześnie nawiązując do, lub raczej parodiując elementy ***Mortal Kombat*** czy ***Street Fighter.***

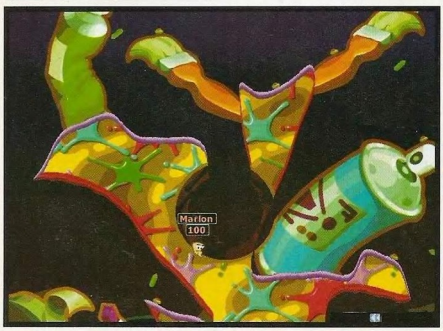
Worms 2 w niczym nie ustępuje pierwowzorowi, a pod wieloma względami nawet go przewyższa. Grafika w **Worms 2** jest lepsza - bajecznie wprost kolorowa, super dokładna, o wiele bardziej zróżnicowana. Dostępnych jest 11 nowych scenerii, a na dodatek każda w dwóch stylach - open (otwarta przestrzeń) i cavern (pieczara). Nie muszę chyba zapewniać, iż każdą scenerię charakteryzuje odrębny, na własny sposób wspaniały „klimacik". Plansze, podobnie jak w części pierwszej, za każdym razem są generowane od nowa. Autorzy zapewniają, iż możliwe jest stworzenie milionów niepowtarzalnych po raz drugi światów gry! Wyjątkiem są misje dla jednego gracza, gdzie za każdym razem poszczególne plansze i ustawienia są dokładnie takie same, w co aż nie mogłem uwierzyć po naczytaniu się zapewnień autorów, iż dwukrotnie w to samo nie zagram. Jest to właściwie jedyna rzecz do jakiej w **Worms 2** można się przyczepić. Ten, w gruncie rzeczy, drobiazg, znakomicie rekompensuje zachowanie bohaterów gry - wyśmienicie zaanimowane stworzonka po prostu doprowadzają do niekontrolowanych wybuchów śmiechu swoimi działaniami.

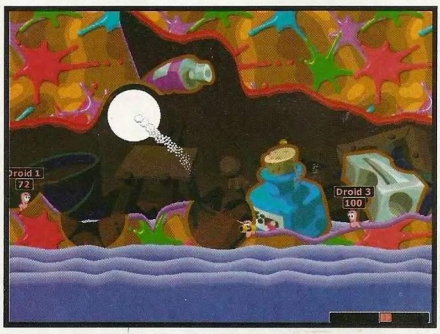
Dopełnieniem prześmiesznych zachowań robali są odzywki, jakie te miłe stworzonka przy okazji z siebie wydają. Mali bohaterowie wciąż coś tam sobie gadają, a właściwie nie coś, lecz nieprawdopodobne głupoty. **Worms** i pod tym względem bije na głowę „jedynkę", oferując odzywki w 15 stylach zawierających 52 sample każdy. Po prostu wspaniałe! Jeśli wziąć jeszcze pod uwagę, a grzechem byłoby nie wziąć, iż do boju zagrzewa Cię 7 świetnie dobranych do klimatu gry utworów odtwarzanych z płyty kompaktowej, to okazuje się, że dźwięk jest równie silnym atutem **Worms 2**, jak grafika i pomysł.

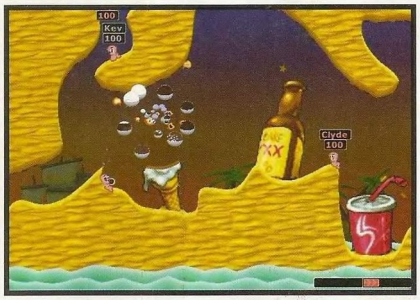
Nie zapomniano o miłośnikach gry towarzyskiej - w **Worms 2** może grać jednocześnie aż 17 graczy (w trybie zamiany miejsc przy jednym komputerze, co trudno w ogóle sobie wyobrazić, tłok taki wręcz uniemożliwiałby zabawę). Ponadto można się pobawić także w sieci lokalnej lub przez internet, maksymalnie z 6 przeciwnikami.

W **Worms 2** osiągnięto rzecz niespotykaną - właściwie nie zmieniając niczego w samym pomyśle gry, nie wprowadzając żadnych istotnych innowacji, a jedynie tworząc wszystko od nowa o wiele lepiej, lub znacznie rozbudowując to, co już istniało, zrobiono całkiem nową grę! Nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż właściwym programem jest **Worms 2**, a ***Worms*** to była tylko zapowiedź wersji ostatecznej. Oby każda kontynuacja, których ostatnimi czasy tak wiele (odnoszę momentami wrażenie, że nie robi się już nowych gier, a tylko sequele), była równie udana...

KAEL







Nowe rodzaje broni w Worms 2

1) Mortar (Moździerz) - Uderza zawsze z pełną mocą i eksploduje przy pierwszym kontakcie z czymkolwiek. Jeśli nie trafisz zbyt dokładnie nie przejmuj się - są jeszcze odłamki.
2) Homing Pigeon (Samonaprowadzający się gołąb) - Prawie inteligentny substytut samonaprowadzających się pocisków. Zrobi, co w jego mocy, by dosięgnąć wyznaczonego celu. Jest nafaszerowany materiałami wybuchowymi. Uważaj, aby Twój robal nie znajdował się za blisko miejsca jego przeznaczenia.
3) Homing Cluster (Samonaprowadzający się odłamek) - Podobny w działaniu do Cluster Bomb, broni znanej z części pierwszej. Różni się od niej tym, iż odłamek poszukuje wskazanego celu niszcząc wszystko na swej drodze.
4) Handgun (Rewolwer) - Nie jest to broń zbyt przydatna, jednak bardzo przyjemna. Strzela seriami po trzy naboje.
5) Super Sheep (Super Owca) - Ta owca potrafi doskonale latać, a jej lotem możesz sterować. Powoduje dużo większe zniszczenia od zwykłej owcy.
6) Prod (Rzut) - Uderzasz wrogiego robaczka delikatnie paluszkiem, co bardzo nim wstrząsa. Bardzo śmieszny cios. Można z jego pomocą rzucić robala do wody.
7) Homing Air-Strike (Samonaprowadzające się uderzenie z powietrza) - Jest to skuteczniejsza wersja zwykłego uderzenia z powietrza.
8) Baseball Bat (Kij baseballowy) - Nie ma nic przyjemniejszego, jak walka wręcz z przeciwnikiem. Klj baseballowy bardzo ci ją uprzyjemni.
9) Parachute (Spadochron) - Przydatny przy zeskakiwaniu z liny oraz przy skokach z dużej wysokości.
10) Super Banana (Super banan) - Jest to ulepszona wersja bomby bananowej. Używa się podobnie, jak zwykłego banana, lecz o momencie eksplozji decydujesz Ty.
11) Holy Hand Grenade (Święty granat ręczny) - Trzysekundowy granat kontaktowy o niskiej wrażliwości na uderzenia. Jest to najpotężniejsza broń w grze, gdyż to ulubiona broń pana Boga, a więc korzysta z siły niebios. Powoduje aż 100 punktów zniszczenia.
12) Petrol Bomb (Bomba naftowa) - wspaniała broń, szczególnie na obszarach zamkniętych. Po rozbiciu się podpala duży obszar terenu.
13) Priceless Ming Vase (Waza - antyk z epoki Ming) - Należy upuścić tak samo, jak dynamit i szybko uciekać (masz 5 sekund). Eksplozja powoduje rozrzucenie odłamków bezcennej porcelany.
14) Sheep Strike (Uderzenie owiec) - Baranina z nieba. Podobne do uderzenia z powietrza, powoduje jednak dużo większe zniszczenia, niż tradycyjny nalot.
15) Mad Cows (Szalone krowy) - Możesz wypuścić do pięciu Szalonych krów, o ile jesteś w ich posiadaniu aż w takiej liczbie. Biegną przed siebie i wybuchają w kontakcie z przeszkodą. Najlepiej więc wypuścić je w miejscu, gdzie jedynymi przeszkodami są wrogie robale.
16) Old Woman (Stara kobieta) - Po wciśnięciu spacji „duża dziewczynka" przechadza się po okolicy narzekając na ceny herbaty i wspominając starę, lepsze czasy - nagle robi widowiskowe BUUUM.

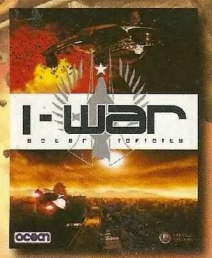
Ponadto, w grze znajdują się różne bronie bonusowe, na które możesz natrafić cierpliwie zbierając zrzuty.

Strategiczna

minimum:
Pentium 75, Win 95 / NT 4.0
SVGA 1 Mb, CD-ROMx2
16 MB RAM

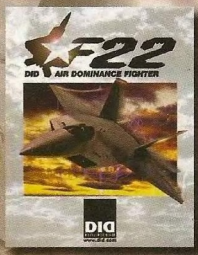
producent:
TEAM 17
wydawca:
MICROPROSE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 160 zł

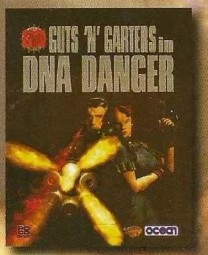
MIRAGE



"I-WAR wygląda absolutnie doskonale."
PC Gamer

"Są tylko dwa rodzaje symulatorów te robione przez DID i cała reszta."

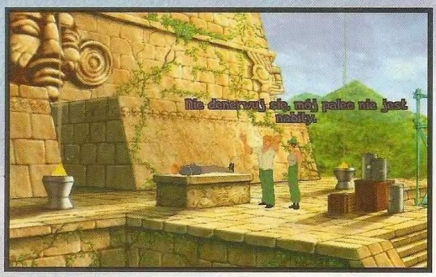




"Odpal Guts'n' Garters nie pożałujesz."
Reset

ocean

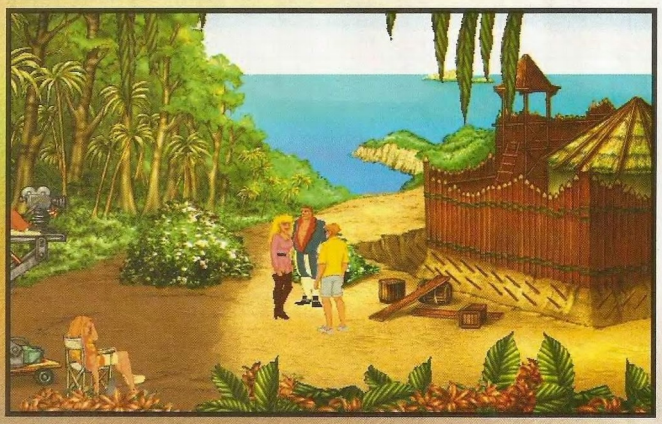
I-WAR ©1997 Particle Systems. F-22 ©1997 Digital Image Design. GUTS'N'GARTERS ©1997 Interactive Software Products. ©1997 Ocean Software Ltd. All rights reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media



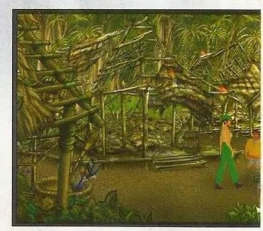
Broken Sword 2 The Smoking Mirror

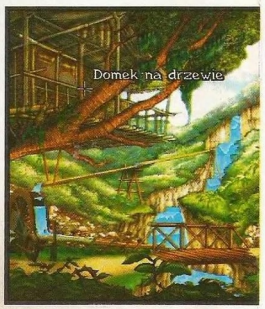
Wśród producentów gier przygodowych zaszczytne miejsce zdobyła już firma **Revolution**, która to stworzyła niegdyś takie przygodówki, jak ***Lure of the Temptess*** oraz ***Beneath a Steel Sky***, a zaledwie rok temu zasłynęła grą ***Broken Sword***. Biorąc pod uwagę powodzenie tej ostatniej, nie dziwi fakt, iż powstała jej druga część, a mianowicie **Broken Sword II: The Smoking Mirror**.

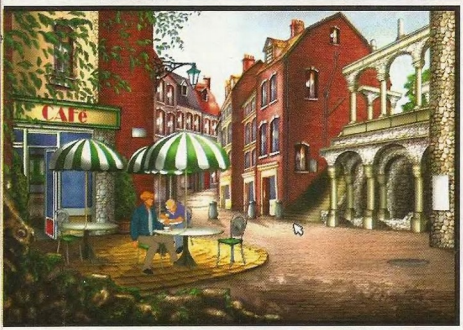
W części pierwszej miałeś możliwość przeżyć przygodę wcielając się w postać obywatela Stanów Zjednoczonych - George'a Stobbarta, który wplątał się, zresztą całkiem przypadkowo, w tajemniczą intrygę ściśle związaną z Zakonem Templariuszy. Jednak już wkrótce po rozwiązaniu zagadki musiałeś opuścić swoją nową dziewczynę Nico, aby powrócić do Stanów i zająć się umierającym ojcem. Po załatwieniu spraw rodzinnych, pełen nadziei związanych z dziewczyną i waszym dalszym wspólnym życiem, ponownie przybywasz do Paryża. W tym momencie zaczyna się druga część Twoich przygód. Po przybyciu na miejsce dowiadujesz się, iż Twoja dziewczyna, zresztą wzięta fotoreporterka, nie dość że ma nowego wielbiciela, to na dodatek poprzez próbę odkrycia szlaku przemytu narkotyków przez niejakiego Karzaca i przechwycenie mistycznego Kamienia Kojota, wplątuje się w przerażającą przygodę związaną z wierzeniami Majów. Nie dość tego, że sama wpadła po czubek nosa, to jeszcze wciągnęła w całą tę kabałę Ciebie. A wszystko przez Twoją zazdrość i szarmanckie zachowanie wobec kobiet, bowiem Nico w celu uzyskania informacji na temat kamienia wyciągnęła Cię do profesora archeologii nazwiskiem Oubier. Ów zajmował się przede wszystkim kulturą starożytnych Majów (i nie tylko, ale do tego musisz już dojść sam). Po dotarciu na miejsce stwierdzasz, iż w domu nie ma nikogo, no chyba żeby liczyć dwóch indiańskich zbirów z dmuchawami, zatrutymi strzałkami i tarantulą. Pech chciał, że Nico została porwana, a Ciebie pozostawiono, przywiązanego do krzesła, z tarantulą na małe tete-a-tete. Od tego momentu musisz już radzić sobie, a wszystko po to aby powstrzymać złych ludzi przed doprowadzeniem do wypełnienia się starożytnej przepowiedni, związanej za zaćmieniem Słońca... A będzie ono miało miejsce już za dwa tygodnie.

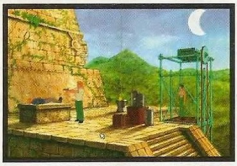


W rozwiązywaniu zagadek i wybrnięciu ze śmiertelnych perypetii pomoże Ci, podobnie jak w części pierwszej, niebywale prosty interfejs pozwalający na bezstresowe poruszanie się i wykonywanie wszelkich czynności na bardzo wielu rozbudowanych lokacjach. Oczywiście, nie pogardzisz również pomocą ponad sześćdziesięciu osób, z którymi będziesz mógł sobie pokonwersować. Jednak najważniejsze w tej przygodówce są przedmioty które, jak to już w tego rodzaju grach bywa, należy zbierać do kieszeni bez dna (zdziwisz się co Twoje kieszenie potrafią pomieścić...), a następnie użyć w potrzebie bądź połączyć między sobą, aby otrzymać pożądaną i przydatną kombinację. Mnogość występujących w grze przedmiotów tworzy dziesiątki zagadek do rozwiązania. Występują tu też zagadki czysto logiczne (szkoda tylko, że niewiele) nie wymagające jakichkolwiek przedmiotów do ich rozwiązania, poza Twoim mózgiem dymiącym od natłoku myśli.





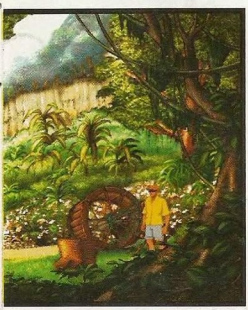




Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to podobnie jak w części pierwszej, w grze tej zachwyca mnogość szczegółów w poszczególnych sceneriach, bajecznie kolorowa grafika SVGA i styl najlepszych rysowników tworzących kreskówki lub komiksy. Zarówno efekty dźwiękowe, których jest niezliczona ilość, jak i ponad dwie godziny muzyki (specjalnie skomponowanej przez jednego z bardziej znanych brytyjskich kompozytorów - Barringtona Phelounga) w pełni dotrzymują kroku oprawie graficznej.

Mimo tego gra ta nie jest niczym nowatorskim, a jedynie kontynuacją swej poprzedniczki. Biorąc jednak pod uwagę dość ciekawą fabułę, wykonanie techniczne i fakt, iż **Broken Sword II** wydano w polskiej wersji językowej (napisy) można spędzić przy niej trochę czasu, aczkolwiek nie za dużo, gdyż zagadki i problemy do rozwiązania nie należą do wyrafinowanych.

RAPOL



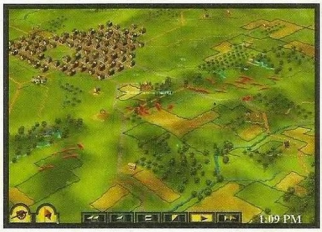
Przygodowa

minimum:
486 DX2/66, 16 MB RAM
CD-ROM, Win 95

producent:
REVOLUTION
wydawca:
VIRGIN INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

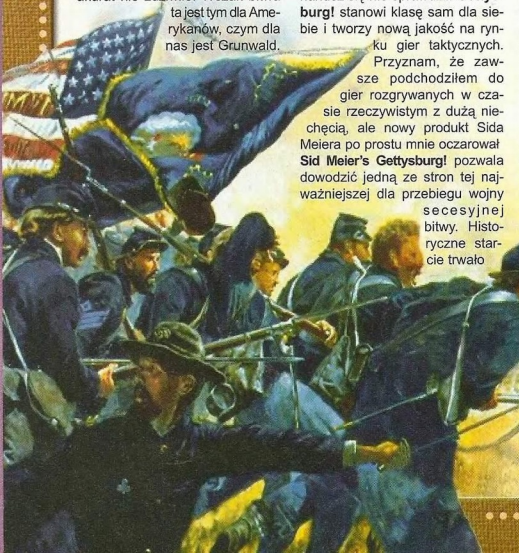
STONE EXE ©1997 LG Soft. TOCA ©1997 The Codemasters Software Company Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



Sid Meier's Gettysburg!

Sid Meier to osoba znana całemu światkowi graczy komputerowych. To on stworzył hit wszechczasów jakim jest bezdyskusyjnie ***Civilization*** i jej kontynuacja ***Civilization 2***. Nie ma sławniejszego twórcy gier komputerowych. Nie tworzy on dużej ilość gier, ale te które opuszczają jego warsztat są perełkami. Każda jego nowa gra wywołuje dreszczyk emocji juz przed ukazaniem się. W takim właśnie stanie oczekiwałem na najnowsze dzieło **Sida Meiera - Gettysburg!**

Z zapowiedzi wiedziałem, że Sid w najnowszym produkcie porzuca globalną strategię na rzecz taktycznego rozgrywania bitwy. Jako tło historyczne dla gry wybrał najczęściej chyba wykorzystywane starcie wojny secesyjnej - bitwę pod Gettysburgiem. To mnie akurat nie zdziwiło. Wszak bitwa ta jest tym dla Amerykanów, czym dla nas jest Grunwald.



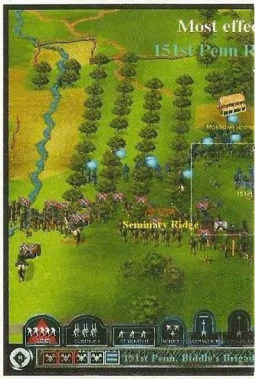
Bardziej obawiałem się czego innego. Otóż z nadchodzących wieści wynikało, że **Gettysburg!** ma być strategią w czasie rzeczywistym!!! Czyżby Meier dołączył do tych, którzy namiętnie klonują pomysł rodem z gry ***Dune 2*** i tworzą zręcznościową odmianę strategii?

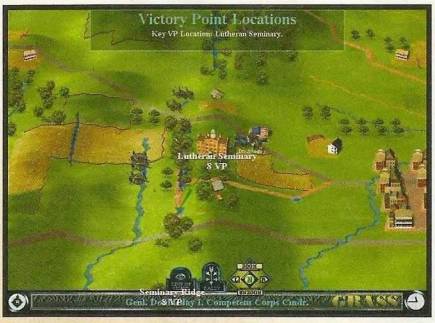
Na szczęście ten czarny scenariusz się nie sprawdził. **Gettysburg!** stanowi klasę sam dla siebie i tworzy nową jakość na rynku gier taktycznych. Przyznam, że zawsze podchodziłem do gier rozgrywanych w czasie rzeczywistym z dużą niechęcią, ale nowy produkt Sida Meiera po prostu mnie oczarował **Sid Meier's Gettysburg!** pozwala dowodzić jedną ze stron tej najważniejszej dla przebiegu wojny secesyjnej bitwy. Historyczne starcie trwało trzy dni i zakończyło się zwycięstwem wojsk Unii. Bitwa rzeczywista składała się z szeregu starć, od których wyniku zależały kolejne posunięcia dowódcze. W grze również bitwa została tak przedstawiona. Dowodząc poszczególnymi oddziałami masz możliwość zmiany wyniku jakiegoś starcia, a nawet doprowadzić do zwycięstwa Konfederatów, czyli zmienić bieg historii.. przynajmniej wirtualnie.

Jak wspomniałem, bitwa składa się z szeregu starć. Każde z nich jest rozgrywane oddzielnie, a jego wynik oraz straty poniesione przez walczących mają wpływ na dalszy przebieg bitwy. W każdym ze starć, niezależnie od strony którą grasz, masz do dyspozycji tylko takie siły, jakie brały udział w rzeczywistości lub jakie uratowałeś z poprzednich walk. Oczywiście, im bardziej zmieniasz faktyczny przebieg bitwy, tym starcia stają się bardziej hipotetyczne. W grze masz dostęp do trzech poziomów dowodzenia. Najwyższym są główni dowódcy. Nie posiadają co prawda możliwości bezpośredniego wydawania poleceń, ale ich obecność w znaczący sposób wpływa na morale żołnierzy. Kolejnym stopniem rozkazodawstwa są dowódcy brygad. Na tym poziomie dowodzenia możesz wydawać rozkazy całej brygadzie, składającej się z kilku pułków. Dzięki temu unikasz rozpraszania sił i chaosu na polu walki. Najniższy poziom rozkazodawstwa to pułki - każdemu z nich można wydawać oddzielne polecenia. Jako najwyższy dowódca zaangażowany w dane starcie otrzymujesz konkretne zadanie do wykonania w określonym czasie. Od Ciebie zależy taktyka i sposób walki, nie masz natomiast wpływu na ustawienie wojsk w momencie rozpoczęcia boju.

Armia każdej ze stron składa się z trzech komponentów. Jej trzon stanowi Piechota, wspierana przez Artylerię. Do rozpoznania i ataków oskrzydlających stosowana jest natomiast Kawaleria. Kierując każdym z rodzajów wojsk masz do wyboru kilka rozkazów. Pozwalają one zastosować któreś z ówcześnie stosowanych sposobów ustawienia pułku do walki i przemarszów. Daje to niezwykle realistyczne możliwości kierowania działaniami na polu bitwy. Podobnym zestawem komend dysponuje oficer dowodzący brygadą, dzięki czemu ułatwione jest współdziałanie między poszczególnymi pułkami, co ma kolosalne znaczenie przy obronie i zmasowanych atakach.

Taki system kierowania działaniami podległych wojsk bardzo ułatwia sprawne wykonywanie postawionych zadań i jednocześnie oddaje realizm ówczesnego pola walki. Jednak najważniejszym osiągnięciem takiego roz-



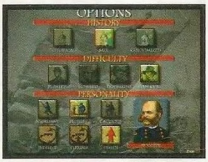


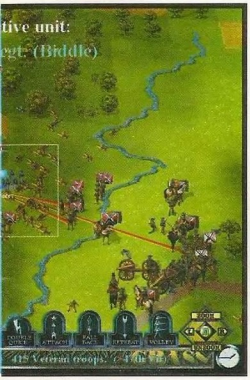
warstwienia dowodzenia jest gra wieloosobowa. Dzięki temu możliwe jest granie kilku osób po jednej stronie konfliktu i współdziałanie w trakcie bitwy. Więcej nawet. Można stworzyć prawdziwą hierarchię dowodzenia i zasymulować prawdziwy system rozkazodawczy. Można ustalić kto dowodzi dywizją, brygadą i pułkiem. Rozegrać walkę z komputerem lub podobnym zespołem ludzi i sprawdzić jak wygląda współpraca między prawdziwymi dowódcami. Jest to bodajże najważniejsze osiągnięcie gry **Gettysburg!**.

Strona graficzna programu została przygotowana na poziomie nie odbiegającym od powszechnie przyjętych standardów. Nawet przy niewielkim powiększeniu pola walki doskonale widać poszczególne eksplozje granatów artyleryjskich czy przemarsze pułków. Dźwiękowo program został przygotowany równie ciekawie. Prócz zwykłych odgłosów walki, informacji dostarczanych przez adiutantów, słyszysz na przykład melodie grane przez trębaczy strony przeciwnej. Na ich podstawie możesz się orientować, co też przeciwnik szykuje. Dzieje się tak dzięki temu, że w grze wprowadzono oryginalne sygnały dźwiękowe, jakimi posługiwano się podczas wojny secesyjnej do wydawania rozkazów.

Na zakończenie muszę powiedzieć o jednej zasadniczej wadzie. Mimo, że gra została perfekcyjnie przygotowana do zastosowania wieloosobowego, samotny gracz może się odrobinę zawieść. Okazuje się, że grając samotnie nie natrafia się na zbyt duży opór przeciwnika komputerowego. Gra on schematycznie i bez polotu. Na pomyślne zakończenie bitwy każdą ze stron potrzebowałem tylko jednego dnia. Czy to „wina" moja, czy komputera trudno wyczuć, ale i tak nie umniejsza to faktu, że kolejne „dziecko" Sida Meiera znów potwierdza, iż jest to twórca wybitny.

H.F.





minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
50 MB HDD, CD ROM x2, Win 95

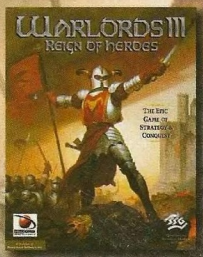
producent:
RAVEN SOFTWARE / ID SOFTWARE

wydawca:
ACTIVISION

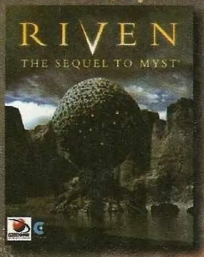
polski dystrybutor:
OPTIMUS BIS

cena: 160 zł

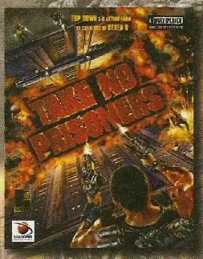
MIRAGE



"Warlords III Reign of Heroes prezentuje się jako coś naprawdę godnego uwagi."
Świat Gier Komputerowych
10/10



"Riven jest wszystkim co chciałbyś mieć."
PC Gaming World
5/5



"Facet miał zupełną rację TNP to po prostu świetna gra."
Secret Service
9/10

REDORB entertainment

©1997 Cyan, Inc. and Broderbund Software, Inc. ©1997 Red Orb Entertainment. All Rights Reserved.

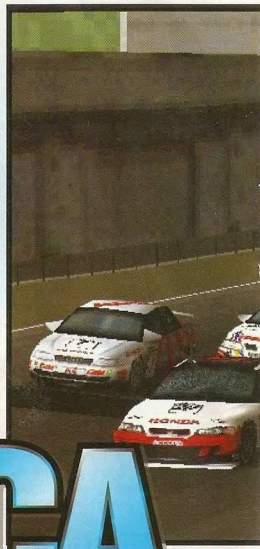
TOCA Touring Car Championship

TOCA Touring Car Championship to propozycja firmy **Codemasters** dla tych graczy, którzy: a) chcieliby przejechać się najnowszym modelem Forda Mondeo, b) lubią, gdy strzałka obrotomierza przekracza czerwone pole oraz c) uwielbiają realistyczne warunki jazdy. Jeśli podpisujesz się pod tymi punktami, znak to, iż **TOCA** nie będzie narzekać na brak chętnych. Sklepy sprzedające klawiatury, dżojstiki i kierownice zresztą też nie - emocje, jakich tutaj doświadczysz, porównać można z finałowym pojedynkiem Hill vs Schumacher, nic zatem dziwnego, że coś może nie wytrzymać.

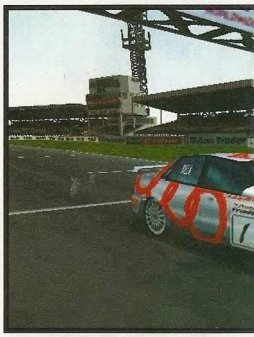
Nim jednak zacznię rozwodzić się (a zacznę) nad tym, jak wspaniałym i trudnym w opanowaniu programem jest **TOCA Touring Car Championship**, chciałbym coś nadmienić. Otóż jest on wzorowany na prawdziwych zawodach, w których udział biorą seryjnie produkowane samochody. W toku kilkunastu wyścigów walczą one o tytuł najlepszego wozu roku, co osobiście możesz sprawdzić na Eurosporcie. **TOCA Touring Car Championship** (gra) to wierna replika sezonu '97 tychże zawodów i to zarówno pod względem samochodów i torów, jak i składu poszczególnych teamów. Dodam jeszcze tylko, iż **Codemasters** namówili do współpracy Tiffa Needella, znanego dobrze w Anglii sprawozdawcę sportowego, który zgodził się wtrącić swoje trzy grosze przed i po każdym Twoim starcie. Niestety, wszystko co powiedział, powiedział po angielsku, można więc go sobie podarować (chyba, że mowa Szekspira nie jest Ci obca).

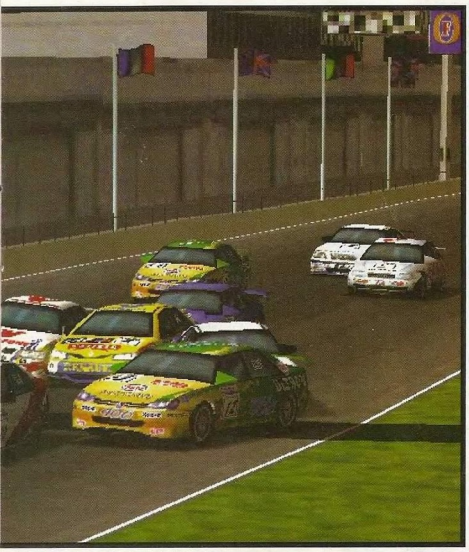
Magnesem, który przyciągnął mnie do gry było jednak nie zachowanie realiów jakiegoś tam sezonu, co w rzeczy samej niewiele mnie obchodzi, lecz okazja do przejechania się samochodami klasy Audi A4, Forda Mondeo, czy Volvo S40. Szara codzienność wciąż uniemożliwia mi jazdę takimi wozami (zwłaszcza z prędkością 160 mil/godzinę), **TOCA** czyni to natomiast jak najbardziej możliwym. Co ważniejsze, program dokładnie imituje charakterystykę każdego modelu: pracę zawieszenia, dynamikę, przełożenia biegów, obroty silnika, przyczepność - jednym słowem jedziesz wierną kopią prawdziwego samochodu. Engine, który to wszystko wprawia w ruch, jest przy tym tak dokładny, że symuluje nawet drgania Twojej wirtualnej „głowy", gdy obserwujesz wyścig z kabiny samochodu. Jest to nowość, której jak na razie nie ma żaden produkt konkurencji oraz, jak sądzę, nieustający powód do dumy dla **Codemasterów**.

Nie można pominąć milczeniem wspaniałych kraks (o które nietrudno), w czasie których samochody koziołkują, wpadają w poślizgi, przewracają się oraz, co najważniejsze, doznają różnych uszkodzeń. Możesz zatem celowo atakować swoich rywali w nadziei, iż defekt techniczny uniemożliwi im dotarcie do mety. Metoda ta ma jednakże dwa końce, gdyż Ty także możesz zostać staranowany. Mam przy tym wrażenie, iż zawodnicy, których raz staranowałem starali się później odpłacić mi pięknym za nadobne. Czynili to zresztą nie tylko w czasie wyścigu, w którym ich zahaczyłem, lecz także i później, podczas kolejnych startów. Cóż, jeśli tak działa tutaj sztuczna inteligencja, to jestem pełen zachwytu.



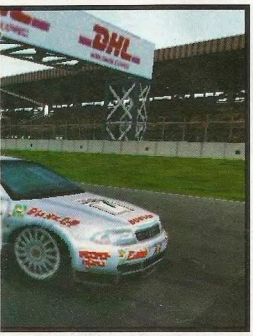
Niezależnie od tej godnej podziwu konsekwencji w kopiowaniu realiów prawdziwego wyścigu, miano wizytówki reklamującej grę i tak należy się jej oprawie wizualnej. Popatrz przez chwilę na screeny... przypomnij sobie, czy gdzieś już widziałeś taką jakość... hmm... teraz już możesz śmiało powiedzieć: „NIE!". I masz całkowitą rację. Bogactwo kolorów, niesłychanie płynna animacja, efekty świetlne, wspaniale wyglądające samochody, także bogactwo reklam, jakie zobaczysz na ekranie - wszystkie te elementy tworzą razem unikalne środowisko, w którym Ty masz całkowitą swobodą ruchów - oczywiście w obrębie promienia skrętu Twojego wozu. Niestety (a może „stety"), ta wspaniała grafika zaistnieje na Twoim komputerze tylko pod warunkiem, że będziesz miał 3Dfx'a. Bez obsługującej ten tryb karty, z gry nie da się wyciągnąć maksimum oferowanych przez nią wrażeń, pograsz sobie co najwyżej w rozdzielczości 320x200.





Jeśli poczułeś się nieco rozczarowany, niech pocieszy Cię myśl, iż **TOCA** to gra bardzo towarzyska. Może w niej brać udział 8 graczy połączonych siecią (szkoda, że nie 16, czyli tylu, ile samochodów bierze udział w każdym wyścigu) lub 2 siedzących przy jednym komputerze. Jak wspomniałem na początku, gra korzysta z pomocy peryferiów: dżojstików i kierownic, przy czym radziłbym Ci trzymać się od swojego towarzysza gry na odległość kabla łączącego Cię z komputerem. Emocje są tutaj naprawdę olbrzymie, po co więc ryzykować? Dżojstik kosztuje... leczenie obrażeń głowy również.

Piotr Orcholski



Zręcznościowa

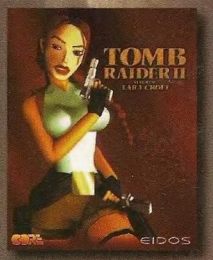
minimum:
Pentium 166
(z kartą 3Dfx Pentium 133)
16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x 4, WIN 95

producent:
CODEMASTERS
wydawca:
CODEMASTERS
polski dystrybutor:
MIRAGE
cena: około 160 zł

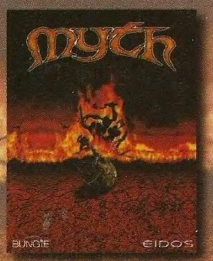
MIRAGE

"Porywająca strategia, która wprowadza wiele przełomowych innowacji do gatunku spod znaku C&C."
Gry komputerowe
92%

"Pierwszy Tomb Raider powalił grafiką, wygląda na to, że drugi wdepcze nas w ziemię."
Secret Service

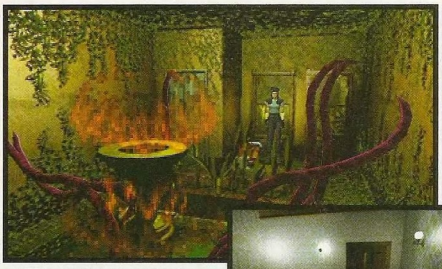


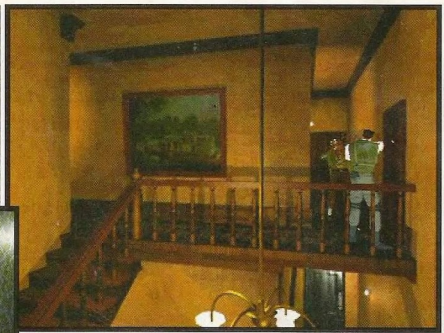
"Biorąc pod uwagę wszystkie elementy gry, realizm, grafikę, miodność, nowatorstwo i krwistość, nie ma wątpliwości, że oto stajemy przed nowym wyznacznikiem jakości."
Secret Service
9/10



EIDOS
INTERACTIVE

CONQUEST EARTH ©1997 Data Design Interactive Limited. TRC ©1997 Core Design Limited. MYTH ©1997 Bungie Software Products Corporation. ©1997 Eidos Interactive Ltd. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media





Resident Evil

Od jakiegoś czasu wiadomo było, że pojawiła się komputerowa konwersja znakomitej przygodówki konsolowej ***Resident Evil***. O tytule tym krążyły legendy, a nie-konsolowcy obgryzali z zazdrości koniuszki wąsów, ewentualnie zdobywali program „alternatywnymi" metodami. W końcu, dzięki firmie **IPS Computer Group**, można już dostać **Resident Evil** w każdym poważnym sklepie z softem.

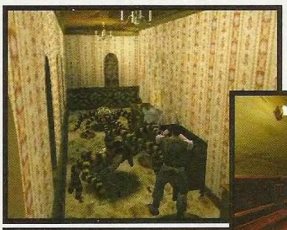
Przed przetestowaniem wersji pecetowej **RE**, miałem możliwość przyjrzenia się jej na PSX. Na konsoli gra prezentowała się wyśmienicie i w pełni podzielałem entuzjazm chłopaków opisujących **Resident Evil** w dziale Konsola (ŚGK 10/97). Minęło kilka miesięcy i miałem możność skonfrontowania wspomnień z konsoli z wersją komputerową.

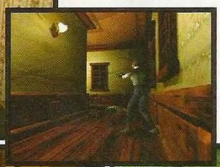
Pecetowy **Resident Evil** zgodny jest praktycznie w 100 procentach ze swym konsolowym odpowiednikiem. W miejscowości Raccon City dochodzi do kiwań śmigłowiec przewożący Drużynę Bravo spada w okolicy świeżo odkrytych zabudowań i łączność zostaje zerwana. W tej sytuacji na miejsce zdarzenia zostaje skierowana Drużyna Alfa. W jej skład wchodzą między innymi Chris Redfield i Jill Valentine. Właśnie jedną z tych postaci będziesz odbywał podróż po terenach gry. Wybór Chrisa to gra na wyższym poziomie trudności a wskazanie Jill jako bohaterki to wybór wręcz przeciwny. No, a potem to już chodzisz, strzelasz, rozwiązujesz zagadki i... nic więcej.

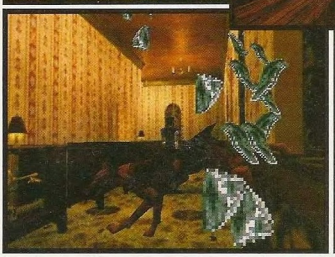
Tak pokrótce przedstawia się fabuła **Resident Evil**. Sama gra jest mieszanką ***Alone in the Dark*** i ***Tomb Raidera***. Z pierwszego cyklu zaczerpnięto pomysł na prowadzenie kamery, ale stracono wynikający z tego klimat. Druga gra dała grafikę, ale nie przeniesiono rewelacyjnego sposobu prowadzenia kamery. Do tego nie ustrzeżono się irytujących błędów; na przykład, rozwiązanie zastosowane przy otwieraniu drzwi (pusty ekran, a na środku odrzwia, które nieznośnie wolno się uchylają) najpierw śmieszy, potem nuży, a na koncu doprowadza do szału, bo chciałoby się pograć, a nie przyglądać się godzinami drzwiom. Właśnie dlatego jakoś nie mogę sobie pozwolić na wyższe ocenienie **Resident Evil**. Ta gra po prostu straciła swój specyficzny klimat i teraz może być traktowana co najwyżej jako średniej jakości ciekawostka.

Woderman

fali zaginięć mieszkańców i turystów. W tym samym czasie zanotowano pojawienie się w okolicy potworów podobnych do psów. W tej sytuacji do mieściny ściągnięto zespół ze specjalnej jednostki S.T.A.R.S. - Drużynę Bravo. Jej zadaniem było odnalezienie zaginionej w górach grupy turystów. Podczas poszu-







Przygodowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD ROM x2, karta 3D z 4 MB, 100 MB HDD na Swap File
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM, CD ROM x4

producent:
CAPCOM
wydawca:
VIRGIN INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 176 zł

Postal

Choć na razie głosy rzekomych ekspertów domagających się wprowadzenia cenzury na gry komputerowe przycichły, to pewnym jest, że owi specjaliści od totalitarnych metod nie zrezygnowali z cenzorskich zapędów i w pewnym momencie znów wyskoczą ze swoimi koncepcjami jak diabełek z pudełka. Niedawno wodą na ich młyn była przeładowana bezsensowną brutalnością gra ***Carmageddon***, a teraz pojawił się **Postal**, jak raz nadający się na koronny argument w walce ze swobodnym dostępem społeczeństwa do rozrywki komputerowej.

Choć gra zaskakuje nie ma fabuły, zarysowanej choćby przez instrukcję, intro czy filmowe wstawki między etapami, to z tego co dzieje się na ekranie wynika, iż gracz wciela się w psychopatycznego mordercę, który wędruje po różnych skupiskach ludzkich, eksterminując populację owych osiedli.

Szczególne upodobanie znajduje ten osobnik w dobijaniu proszących o litość rannych, którzy czołgają się w kałużach krwi u jego stóp słabnącym głosem błagając o litość. Do tego pojawiające się od czasu do czasu komentarze w rodzaju „tylko moja broń mnie rozumie" albo „błogosławieni pokorni, albowiem łatwo ich rozwalić", w miarę dokładnie oddają stan umysłowy głównego bohatera.

Koncepcja samej gry jako żywo przypomina stareńki przebój z ośmiobitowców - ***Commando***, gdzie główny bohater szedł w górę ekranu, przy użyciu znajdowanych broni eliminując tych, którzy chcieli wyeliminować jego; przy tym od czasu do czasu trzeba było gdzieś się schować, uskoczyć itp., czyli zastosować najprostsze elementy taktyki w tej bezmyślnej rzezi. Nie inaczej jest w **Postal** - widok z góry, pod lekkim skosem, na pole walki, a Ty pośrodku, strzelający i unikający kul policjantów, komandosów, bandytów i innych, bliżej nie zidentyfikowanych osobników którzy Cię ostrzeliwują, obrzucają granatami, a nawet częstują koktajlami Mołotowa. Różnica jest taka, że nie idziesz w górę ekranu, ale też na boki czy w dół, w zależności od tego, jak akurat skonstruowana jest dana plansza.

Wybór broni jest średnio imponujący, choć wystarczający do prowadzenia masowej rzezi: od czegoś, co przypomina MAC-10, poprzez strzelbę, granaty, wyrzutnie rakiet i koktajle Mołotowa, po miotacz ognia i miny przeciwpiechotne. Będziesz miał okazję użyć tych zabawek w najróżniejszych okolicznościach i miejscach; między innymi, ciekawy efekt wizualny wywołuje ciśnięcie mieszanki zapalającej w środek przechodzącej ulicą defilady. Niestety, sposób używania broni nie został dopracowany i stanowi najpoważniejszą wadę gry: oto nie istnieje żaden znacznik, wskazujący w którą stronę aktualnie celujesz (krzyżyk, pojawiający się na postaci w którą akurat przypadkiem uda Ci się wycelować, to czysta kpina). W efekcie zmuszony jesteś do kręcenia się w kółko w oczekiwaniu aż ujrzysz ów krzyżyk, albo walenia seriami dookoła, co zwykle kończy się wystrzelaniem całej amunicji w celu trafienia jednego przeciwnika.

Gdyby gra była prostą strzelanką, obarczoną do tego tak poważnym błędem, a wysoka „krwistość" i szokująca koncepcja byłyby jedynymi rzeczami przyciągającymi uwagę, to tytuł ten można by skwitować pogardliwym wzruszeniem ramion. To, co stanowi niezaprzeczalną siłę programu, to grafika. Piękne, kolorowe tła, niezwykle realistyczne elementy krajobrazu oraz efektowne pożary czy eksplozje sprawiają niewątpliwie ogromne wrażenie; w trakcie gry podziwianie widoków może niejednokrotnie sprawiać znacznie większą przyjemność, aniżeli rozstrzeliwanie uzbrojonych typów (bezbronnych zresztą też). Na przyzwoitym, choć nieco niższym poziomie stoi dźwięk - krzyki rannych, jęki umierających, przeraźliwe wrzaski płonących ludzi, a wszystko to uzupełnione odgłosami serii z broni maszynowej, rykoszetów czy wybuchających beczek sprawia, że gra jest... hm... realistyczną rzezią. A za każdym razem gdy główny bohater wkłada sobie lufę do ust i - przed pociągnięciem za spust - zimnym głosem szaleńca mówi „niczego nie żałuję", można niemal poczuć wiejącą z ekranu grozę obłędu.

Gra z, początku budzi zaciekawienie, przemieszane z odrazą; które z tych uczuć zwycięży, zależy od predyspozycji psychicznych gracza (na internetowej stronie gry znaleźć można i takich, którzy przeżywają głęboką fascynację tym produktem). Obiektywnie natomiast powiedzieć można jedno: **Postal** jest grą dobrą technicznie, ale mało grywalną ze względu na dwa elementy - wymienione już problemy z celowaniem oraz fakt, że jest to gra „na raz", czyli przechodzenie jakiejkolwiek planszy po raz drugi jest po prostu nudne. I nawet to, że **Postal** jest produktem zdecydowanie „od lat osiemnastu", nie podnosi jego wartości.

ManJAk

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM SVGA, CD-ROM x 2, WIN 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM CD-ROM x 4
minimum:
Power PC 100 MHz, OS 7.1 16 MB RAM z włączoną pamięcią wirtualną, CD-ROM x 2
zalecane:
Power PC 120 MHz, OS 7.5 48 MB RAM, CD-ROM x 4

producent:
RIPCORD GAMES
wydawca:
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
polski dystrybutor:
LEM

cena: 134 zł

The Great Battles of Hannibal

Hannibal był wyśmienitym dowódcą, jednym z niewielu ludzi, którzy zdołali napędzić Rzymianom porządnego stracha. Splądrował Italię, wygrał bitwy, których teoretycznie nie mógł wygrać, a przegrał tę jedną, w której zwyciężywa był niemal pewien. Pech? Sprawdź sam. **Wielkie Bitwy Hannibala** - następna, po ***Wielkich Bitwach Aleksandra***, gra firmy **Interactive Magic**, w której poznajesz dzieje starożytnych wojen, daje Ci wspaniałą okazję do odwrócenia biegu historii. Już teraz chciałbym Cię jednak ostrzec: jest to bardzo, ale to bardzo trudne.

Jeśli grałeś w ***Wielkie Bitwy Aleksandra***, od razu poczujesz się jak w domu widząc **Wielkie Bitwy Hannibala**. Tak jak i poprzednik, jest to strategia rozgrywana w turach, w której na wielkiej mapie przemieszczasz jednostki piechoty, kawalerii i słoni. Rozkazy, których liczba i zasięg uzależniona jest od profesjonalizmu Twoich wodzów, wydajesz im za pośrednictwem prostego w obsłudze interfejsu.

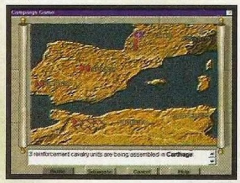
Niewiele zmienił się też dołączony do gry help. Po staremu znajdziesz w nim opis wszystkich występujących w grze jednostek, jak również krótką historię ówczesnych wojen. Warto się z nim zapoznać, gdyż w zwartej formie podaje on przyczyny, dla których Rzymianie przez wiele lat nie mogli poradzić sobie z Hannibalem mimo swej liczebnej przewagi. Tak czy inaczej, sporo się nameczysz, nim grając Kartagińczykami zdołasz odnieść pierwsze poważne zwycięstwo. Jest to trudne nie tylko z powodu polepszonej inteligencji komputera, który podejmuje znacznie więcej agresywnych działań niż w **Aleksandrze**, ale też ze względu na uwarunkowania historyczne. Otóż Hannibal często toczył bitwy z ponad dwukrotnie silniejszym przeciwnikiem! Najlepszym tego przykładem jest bitwa pod Kannami, gdzie przeciwko 30000 Kartagińczyków (w rzeczy samej armia Hannibala była zlepkiem wielu narodowości) stanęło 80000 Rzymian!

The Great Battles of Hannibal nie powtarza na szczęście błędu swego poprzednika, który poza serią prawie-że-identycznych za każdym razem bitew, nie miał praktycznie nic więcej do zaoferowania. Tym razem autorzy wprowadzili możliwość własnoręcznego rozstawienia wojsk przed bitwą, jak również wyposażyli swój program w kilka scenariuszy hipotetycznych. Teraz każde ze starć to nowe, oryginalne i wciągające wyzwanie.

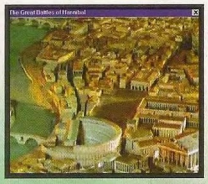
W oprawie wizualnej gry również nastąpiły pewne zmiany. Dodano bardziej wyraziste tekstury, dzięki czemu ukształtowanie terenu zyskało na „wyrazistości", wprowadzono nowe rodzaje „powierzchni" takie jak śnieg lub las (rzadki lub bardzo gęsty) oraz stworzono nowe animacje walki. Zmiany te nie stanowią wprawdzie żadnej rewolucji, gra wygląda bowiem prawie tak samo jak swój poprzednik, dobrze świadczą jednak o jej autorach. Widać, że nie spoczęli na laurach.

Pośrednio widać to też na przykładzie niektórych wymagań systemowych gry. **Hannibalowi** do w miarę płynnej pracy wystarcza około 80 MB wolnego miejsca na dysku twardym, podczas gdy ***Aleksander*** żądał ich aż 130. Różnica niezbyt wielka, zawsze jednak jest to jakieś ułatwienie przy instalacji gry. Być może zapowiadane na ten rok ***Wielkie Bitwy Cezara*** będą zaś pod tym względem jeszcze bardziej pobłażliwe.

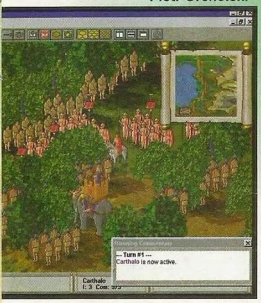
Podsumowując, **Hannibal** posiada nieco lepszą oprawę graficzną, wzbogacony o kilka komend inter-



fejs, sprytniejszy engine oraz zupełnie nową fabułę. Czy jest to dużo? Czy warto wydać pieniądze na tą grę? Ujmę to tak: jeśli kupiłeś wcześniej ***Alexandra***, bo lubisz historię i gry strategiczne, także i **Hannibal** powinien znaleźć się w Twoich zbiorach. Jeśli natomiast ***Wielkie Bitwy #1*** trafiły do Ciebie w sposób, nazwijmy to, przypadkowy, **Wielkie Bitwy #2** możesz sobie ze spokojnym sumieniem odpuścić.



Piotr Orcholski



Strategiczna

minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM, Win 95
zalecane:
Pentium 120, 24 MB RAM

producent:
ERUDITE SOFTWARE
wydawca:
INTERACTIVE MAGIC
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 145 zł

...ZABIJ LUB DAJ SIĘ ZABIĆ!

the reap

CD-ROM
WIN 95

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chocholowska 3C, 02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi,
lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Close Combat
A Bridge Too Far

Chyba każdy z nas słyszał o słynnej akcji polskich spadochroniarzy pod Arnhem i oglądał film „O jeden most za daleko". Dzięki kolejnej części **Close Combat** pt.: **A Bridge Too Far** wydanej przez firmę **Microsoft** także i Ty możesz spróbować swoich sił w tym niezwykłym desancie i przekonać się na własnej skórze, jak ciężkie boje toczono podczas II Wojny Światowej.

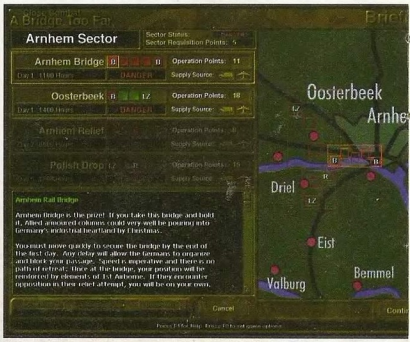
Akcja gry rozpoczyna się 14.09.1944, w momencie, kiedy trzy brytyjskie dywizje spadochronowe lądują na terenach duńskich z zadaniem utrzymania głównych mostów wzdłuż 100-kilometrowego korytarza z Eindhoven do Arnhem. Po zdobyciu tych mostów Alianci planują wyjść na skrzydło niemieckiej obrony i szybkim uderzeniem przez północne Niemcy dotrzeć do Berlina przed Bożym Narodzeniem. Operacja ta nosi nazwę Market-Garden.

Grę możesz prowadzić zarówno po stronie Aliantów, jak i Niemców. Każda z tych stron ma oczywiście inne cele. Gdy wystąpujesz po stronie sił sprzymierzonych, musisz zdobyć i utrzymać wszystkie mosty w stanie nienaruszonym. Natomiast jako dowódca niemiecki musisz odeprzeć ataki Aliantów, a w ostateczności zniszczyć mosty.

A Bridge Too Far jest grą prowadzoną w czasie rzeczywistym, a Twoi żołnierze reagują w sposób bardzo zbliżony do rzeczywistości, na ich zachowanie wpływają takie czynniki, jak stres, zmęczenie, sprawność umysłowa (potrafią wpaść w panikę) i oczywiści umiejętności. W zależności od tych czynników Twoi ludzie będą wykonywać rozkazy natychmiast lub z pewnym ociąganiem, a w najgorszym razie nie wykonają ich wcale. Każdy żołnierz, który bierze udział w walce, obojętnie po której stronie, posiada własną tabelę identyfikacyjną, dzięki której możesz zobaczyć, w jakim znajduje się stanie i co robi w danym momencie. Dowodzenie i kierowanie opiera się na wydawaniu rozkazów nie pojedynczym żołnierzom, ale całym oddziałom, nie można więc wysłać jednego człowieka na zwiad, a może to zrobić tylko cały oddział. Jest to pewna niedogodność, gdyż nie wiedząc, gdzie ukrywa się przeciwnik, łatwo wejść w zasadzkę i stracić cały oddział, a liczba wojsk w każdej akcji jest ograniczona.

W **A Bridge Too Far** możliwe są do rozegrania pojedyncze bitwy, całe operacje i oczywiście kampania Market-Garden, którą prowadzisz od momentu wylądowania spadochroniarzy, aż do końca - a jaki on będzie, zależy tylko od Ciebie. Autorzy nie zapomnieli oczywiście o możliwości tworzenie własnych scenariuszy, opcja ta może okazać się szczególnie przydatna, gdy już znudzą Ci się realia II Wojny Światowej.

Gdy grasz w opcji operacja bądź kampania, każda kolejna plansza jest powiązana z wcześniejszą. Mówiąc inaczej, ci żołnierze, którzy przetrwali jedną bitwę, walczą w kolejnej, a ich morale i stan wypoczęcia zależą od tego, co przeżyli i co robili w poprzedniej akcji. Podczas gry masz do dyspozycji wszelkiego typu uzbrojenie, jakie było realnie dostępne dla żołnierzy walczących po obu stronach. Są tu więc słynne niemieckie Tygrysy i angielskie Shermany, są też snajperzy



i grenadierzy itd. Realności grze dodaje również to, że ilość amunicji posiadanej przez Twoich żołnierzy jest ograniczona, trzeba więc posługiwać się nią z umiarem.

W **A Bridge Too Far** autorzy zadbali o wiele szczegółów, grafika jest dopracowana i w każdej opcji powiększenia wszystko przedstawia się ciekawie. Obsługa nie nastręcza żadnych trudności i już po kilku minutach gry stwierdzisz, że wszystko jest tutaj na swoim miejscu. Efekty dźwiękowe są bardzo realne, jeśli żołnierze strzelają z karabinu maszynowego to słychać strzał z karabinu, a strzał armatni to strzał armatni, który w dodatku niejednego postawi na nogi swoim hukiem. Dodam jeszcze, że całość wzbogacona jest oryginalnymi filmami z tamtego okresu, które dodatkowo zwiększają atrakcyjność tej gry.

Podsumowując, **A Bridge Too Far** jest dobrze wykonaną grą strategiczną o bardzo przyjaznym w obsłudze interfejsie, z pewnością wykraczającą poza przeciętność. Jeśli lubisz tego rodzaju rozrywkę, ta gra powstała z myślą o Tobie.

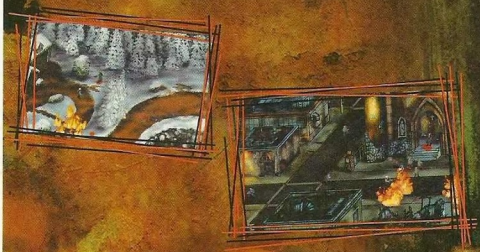
Wincencik Robert

Strategiczna

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM, Win95/NT, 45 MB HDD
minimum:
16 MB RAM, CD-ROM, 40 MB HDD

producent:
MICROSOFT
wydawca:
MICROSOFT
polski dystrybutor:
MICROSOFT

... ZABIJ LUB DAJ SIĘ
ZABIĆ!
POSTAL



CD-ROM
MAC/WIN 95

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

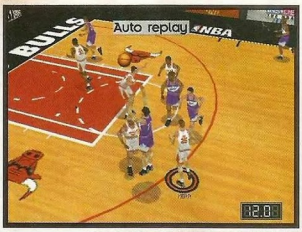
LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Licomp•EMPiK•Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chocholowska 3C, 02-935 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

NBA LIVE '98

Jak co roku, niecierpliwie oczekiwałem na następny produkt **Electronic Arts** - symulację koszykówki. Nie muszę chyba przypominać, że zeszłoroczna jej edycja, ***NBA '97***, była dotychczas numerem jeden wśród gier tej kategorii. W zasadzie już w zeszłym roku można było mówić o kroku milowym, jaki poczyniła firma od wydania ***NBA Live '95*** a nawet ***'96***. Nie spodziewałem się więc, że następna edycja zawierać będzie jakieś szokujące rozwiązania. Na szczęście, mile się rozczarowałem...



NBA Live '98 oferuje zupełnie nowe rozwiązania. Tegoroczna wersja pozwala na całkowitą kontrolę zawodników na boisku. Przejawia się to w nowym spojrzeniu na drybling, zabieraniu piłki, piwotowaniu, asystach, przechwytach i wielu innych elementach gry znanych z koszykarskich boisk. Dołączono także konkurs rzutów za trzy punkty a także bieżący komentarz meczu. Zacznijmy jednak od początku.

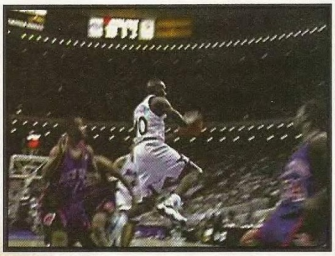
Na początek gra pojedyncza, krótki sprawdzian przed rozpoczęciem sezonu. Domyślnie ustawione są dwa zespoły, które toczyły walkę w finałach (Chicago - Utah). Po rozegraniu kilku pojedynczych meczów jesteś gotów przystąpić do rozegrania całego sezonu. Jego długość możesz dostosować do własnych upodobań, wybierając 28, 56 lub 82 spotkania. Pomiędzy meczami będziesz mógł zapoznać się z aktualnie zajmowanym miejscem w lidze, kontuzjami jakie nie ominęły Twoich zawodników, czy po prostu zorientować się kto gra w drużynie. W połowie ligi rozegrany zostanie mecz All Stars, gdzie wystąpią największe gwiazdy (tego między innymi brakowało w poprzedniej edycji gry). Jeśli uda Ci się zająć jedno z wysokich miejsc na koniec sezonu - awansujesz do rundy play off. Tu także możesz wybrać liczbę rozgrywanych meczy, od jednego do siedmiu, bądź (jak ma to miejsce w rzeczywistości) w każdej rundzie inaczej. Przegrana powoduje powrót do początkowego menu, a zwycięstwo pozwala na obejrzenie rewelacyjnego zakończenia.

Jak wspomniałem, jedną z nowych opcji jest konkurs rzutów za 3 punkty. Jest to nieodłączny element weekendu All Star Game. Możesz wybrać spośród wszystkich zawodników ligi kilku graczy i wcielając się w jednego z nich stanąć do konkursu. Polega on na oddaniu 30 rzutów w czasie 1 minuty. Twoje zadanie ogranicza się do sięgania piłki z przygotowanego stojaka i oddawania rzutów. Ostatnia piłka z każdego stojaka jest innego koloru i inaczej punktowana. Dlatego też zawsze do ostatniego rzutu należy się przyłożyć. Jeśli uda Ci się awansować do finału, wówczas stajesz twarzą w twarz z jednym przeciwnikiem i nie jest istotne, że w eliminacjach miałeś 25 punktów a przeciwnik tylko 20. Tutaj rozgrywa się wszystko od nowa i na zwycięstwo trzeba sobie zasłużyć.

Najważniejsze zmiany nastąpiły w samym sposobie prowadzenia meczu. W trakcie gry masz wszystkie możliwości, jakie dostępne były w **NBA Live '97**. Jednakże wówczas sprowadzało się to przede wszystkim do rzutu, podania i ewentualnie turbo. Różnica w stosunku do tamtej wersji jest ogromna. Oprócz wspomnianych wyżej możliwości możesz: dryblować, przy wyprowadzaniu piłki zmieniać rękę podczas kozłowania, wykonywać piwoty, efektowniej wkładać piłkę do kosza, rzucać z obrotu a także z odchylenia. Natomiast przy grze defensywnej masz możliwość lepszej obrony, poprzez przytrzymywanie zawodnika, blokowanie rzutów i przede wszystkim tzw. hand-check, czyli wybieranie piłki ręką podczas kozłowania. Wypada wspomnieć słów kilka o oprawie programu, która jest (jakżeby inaczej) rewelacyjna. Mecz toczy się szybko, zawodnicy poruszają się naprawdę realistycznie (wykorzystano formułę motion-capture, do której „pozował" Tima Hardaway'a z Miami Heat), zwody, podania i wiele innych zagrań, tak typowych dla ligi NBA możesz nie tylko obejrzeć w wykonaniu komputerowego przeciwnika, ale i sam tego dokonać. Grafika stoi na wysokim poziomie nie tylko przy wykorzystaniu akceleratora 3Dfx, lecz nawet na zwykłej karcie. Żywe reakcje publiczności, dynamiczny komentarz, refleksy światła na boisku - wszystko to powoduje, że **NBA Live '98** po prostu sprawia wrażenie relacji telewizyjnej... a że przy okazji jest grą, to i dobrze.

Nie byłbym sobą, gdybym trochę nie ponarzekał. Nadal nie ma Michaela Jordana. Znowu te głupie wyłączności, podpisane umowy i inne zawiłości prawne wykluczyły go z gry. Wprawdzie figuruje jako Player i każdy się domyśli, ale to nie to. Brakuje także jeszcze kilku innych gwiazd, o których nie wspominam. Nie ma nadal konkursu slam-dunku, lecz myślę, że ten element **EA** zostawił na przyszły rok. Przecież czymś nas znowu muszą zaskoczyć.

Arkadiusz Matczyński



Zręcznościowa

minimum:
Pentium 100, 16MB RAM CD-ROM x 4, Win 95

producent:
ELECTRONIC ARTS
wydawca:
ELECTRONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

FIFA '98 Road to World Cup

Electronics Arts Sports nie próżnuje i jak co roku wydaje kolejną edycję swoich sportowych hitów. A że tak przy okazji rok 1998 stoi pod znakiem finałów Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej Francja '98, to i powód wydania tegorocznej edycji **FIFA '98** jest oczywisty.

FIFA '98: Road to World Cup, jak sam tytuł już wskazuje, wyraźnie jest zrobiona z tej właśnie okazji. Możesz wprawdzie wziąć udział w jednej z 11 wybranych lig ekstraklasy piłkarskiej a także zagrać mecze towarzyskie w hali, jednakże główny nacisk położony został na realistyczne odwzorowanie całej drogi drużyny do finałów Francja'98. Przejawia się to poprzez możliwości rozgrywania najpierw eliminacji, następnie rundy kwalifikacyjnej i na końcu finałów. Dopiero ukończenie każdego z etapów, pozwala na grę w dalszej części mistrzostw. Jest to dodatkowe utrudnienie, nie spotykane dotychczas w programach firmowanych przez **EA Sports**.

Zapewne masz swoją ulubioną drużynę narodową (Polska?), którą będziesz chciał grać. Nie musisz się martwić, bo wyboru dokonujesz spośród 172 reprezentacji, aż z sześciu kontynentów. Wybór jest o tyle ważny, że każda drużyna posiada wskaźniki ją opisujące i wiadomo, że Włochy są lepsze od USA czy na przykład innej Walii.

Mając już swój zespół, możesz dokonać ustawień taktycznych. W **FIFA '98** nie położono zbyt dużego nacisku na ten element gry, czego efektem są bardzo uproszczone opcje z nim związane. Przy pomocy suwaka możesz zdecydować, czy drużyna ma grać bardziej ofensywnie, czy bronić dobrego rezultatu, ograniczając się do kontr. Jeśli jednak jesteś strategiem i chcesz np. ustalić kto ma wykonywać wznowienia, proszę bardzo - tego rodzaju rodzynki są także dostępne, choć nie niezbędne.

Po ustaleniu taktyki przychodzi czas na wybór poziomu trudności, długość rozgrywanych meczy, warunków pogodowych i przede wszystkim stadionu. Odwzorowano tu aż 16 boisk o wymiarach i pojemności zgodnymi z rzeczywistością. Również i tutaj należy przemyśleć na jakim boisku zamierzasz grać (wybór nie jest bowiem narzucony, można go zmieniać ręcznie), gdyż różnią się one zarówno długością, jak i szerokością. Jakby tego było mało, to pojedynek poprzedzony jest animacją odpowiedniego stadionu oraz kilkoma zdjęciami z najważniejszymi budowlami danego kraju.

Przychodzi wreszcie kolej na mecz. Najazd kamery na boisko i Twoim oczom ukazują się skaczący, rozciągający i na inne sposoby rozgrzewający się zawodnicy. Widzisz wszystko to, co towarzyszy prawdziwym meczom. Gwizdek sędziego i zaczyna się show. Tak, show, gdyż inaczej tego nazwać się nie da. Płynna animacja, świetne odwzorowanie piłkarzy, zwody, podania, drybling. I co najważniejsze, wystarczy sześć przycisków, by można wykorzystać wszystkie możliwości gry, a nie jak to jest w ***NBA LIVE'98*** - kilkanaście. Nareszcie ulepszono system podań - teraz możesz podać tam, gdzie chcesz i wyprowadzać szybką akcję kierując piłkę kilkanaście metrów przed zawodnika. Dzięki temu szybkie kontry są wreszcie możliwe do wykonania.

Warto jeszcze zwrócić uwagę na drobiazgowość w odwierciedleniu zasad gry. Twórcy gry ani chybi zapoznali się z nimi bardzo dokładnie; natknąć się możesz nawet na sytuację, że sędzia nie gwiżdże spalonego zawodnikowi, który nie bierze bezpośredniego udziału w akcji. A jeśli Twoi piłkarze otrzymają pięć czerwonych kartek, mecz zostaje przerwany i kończy się Twoją porażką.

FIFA '98 bez dwóch zdań jest kolejną udaną grą **EA Sports**. Jest zdecydowanie lepsza od ***FIFA '97***, a pod względem grywalności nawet od ***FIFA '96***. Jeśli, posiadając tę ostatnią, nie wydałeś pieniędzy na następną edycję, to w tym roku nie powstrzymuj się od zakupu. **FIFA '98** jest tego warta. Oczywiście, jak wszystkie tegoroczne gry sportowe **EA**, obsługuje opcjonalnie karty oparte na chipsecie Voodoo Graphics, a i ogólne wymagania sprzętowe ma niemałe (podane minimum to naprawdę minimum...). Cóż, signum temporis.

Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 100, 16MB RAM
CD-ROM, Win 95

producent:
ELECTRONIC ARTS

wydawca:
ELECTRONIC ARTS

polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

MageSlayer

Magowie chadzają własnymi ścieżkami, których tajemnic nie zgłębi żaden śmiertelnik. Ich myśl jest mroczna, plany nieodgadnione, a zemsta okrutna. Właśnie padłeś jej ofiarą...

Jak się zapewne domyślasz, program który mam przyjemność przybliżyć Tobie poniżej, przeniesie Cię w złowrogi świat niebezpiecznej magii, do królestwa czarnoksiężników, potworów, panicznego strachu i takich tam. Ostatnią wydaną w Polsce grą o tej właśnie tematyce jest przebojowy ***Hexen 2***. Nie na darmo przywołuje ów wielki tytuł przy okazji tego opisu, gdyż sceneria **MageSlayer** bardzo go przypomina, a różnica jest taka, że świat gry widzisz nie w pierwszej osobie, ale z góry.

W grze **MageSlayer** wcielasz się w postać jednego z czwórki dostępnych bohaterów. Różnią się oni od siebie maksymalną ilością energii, wytrzymałością na zranienia oraz rozwijaną prędkością marszu. Ponadto każda z postaci posiada inną broń podstawową i może rzucać specyficzne tylko dla siebie czary. Po dokonaniu wyboru bohatera, przenosisz się wraz z nim do pierwszej komnaty. Stąd możesz przejść dalej, do kolejnych światów, choć nie dowolnie - musisz je zwiedzać w kolejności, jaką narzucili ci programiści.

Sama rozgrywka jest raczej nieciekawa. Sprowadza się do parcia przed siebie i zabijania wszystkiego, co się rusza. Wiem, że jest mnóstwo programów, w których chodzi dokładnie o to samo i fajnie się w nie pogrywa (chociażby ***Quake***), lecz w **MageSlayer** jest to na dłuższą metę okropnie nudne. Walka bowiem wygląda zawsze tak samo, czyli podbiega do Ciebie taki, co chce zginąć, dostaje dwa razy i faktycznie ginie, bryzgając obficie krwią. Ponadto po kilku minutach grania w danym świecie już niewiele może Cię zaskoczyć, ponieważ „podskakują" Ci non stop te same gatunki, mało inteligentnych, potworów. Nawet trudno ocenić, czym to jest, gdyż widok z góry uniemożliwia dokładniejszą identyfikację. Co pewien czas napotykasz jakiegoś większego potwora, a wtedy masz trochę więcej problemów i możesz wreszcie użyć oszczędzane na tę okazję czary. Obowiązkowo pod koniec każdego etapu również musisz stoczyć walkę z jakimś „większym". Napotkasz też różnorakie przeszkody, pułapki, windy, klucze do odnalezienia itp. I choć pod tym względem program jest dość urozmaicony - często będziesz musiał trochę pogłówkować, aby posunąć się dalej - to jednak te wszystkie bajery jakoś nie spełniają swego zadania, a całość wypada blado i nieciekawie.

Program obdarzono trójwymiarową grafiką i trzeba przyznać, że właśnie ona jest najmocniejszą stroną **MageSlayer**. Szczególnie jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty 3D. Wszystko wygląda bardzo ładnie i jest bezbłędnie opracowane. Także dźwięk jest przyzwoity - ale nic ponadto. Muzyka odtwarzana z płyty kompaktowej co najwyżej zaciekawia, ale na pewno nie porywa. Jeśli lubisz grać z towarzyszeniem akompaniamentu, to nie powinna Ci też przeszkadzać, co może być uznane za jakąś tam zaletę.

Oczywiście, nie zabrakło też opcji dla sieciomanów, co dzisiaj jest już standardem i raczej powinno się odnotowywać, jeśli jakaś gra takiej możliwości nie posiada. Można więc grać w sieci lokalnej, poprzez modem i po kabelku, jak kto woli i jak sprzęt mu pozwala.

Reasumując, **MageSlayer** to produkt raczej przeciętny, któremu nie wróżę kariery. Widać jednak, iż autorzy bardzo się starali stworzyć grę urozmaiconą i ciekawą. Zabrakło niestety czegoś istotnego, jakiegoś wyrazistego klimatu, który sprawiłby, że chciałoby się grać dłużej niż godzinkę.

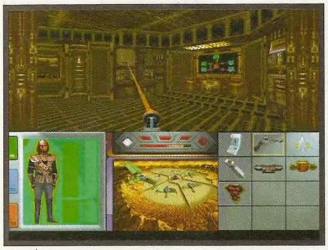
KAEL

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Karta 3D

producent:
RAVEN SOFTWARE
wydawca:
GT INTERACTIVE
polski dystrybutor:
LEM

cena: około 160 zł



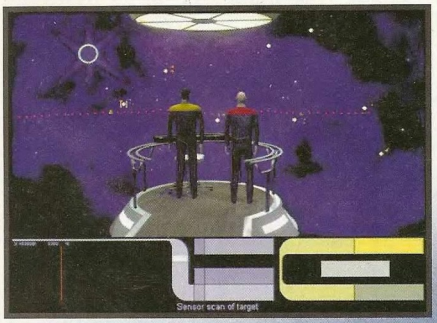
Star Trek Generations

Swego czasu na ekranach telewizorów można było śledzić przygody załogi statku kosmicznego U.S.S. Enterprise. Chyba większość z was pamięta gwiezdne zmagania kapitana J. T. Kirka, J. L. Picarda, komandora W. TT. Rikera, androida Daty, La Forge'a czy Worfa. Jeśli nie, to macie okazję prześledzić ich przygody na nowo, ponieważ serial Star Trek powraca na ekrany. Wszystkich wielbicieli tej kosmicznej odysei ucieszy chyba fakt, że **Microprose** we współpracy z wytwórnią **Paramount Pictures** wydał grę **Star Trek Generations**. To nie zbieg okoliczności - gra oparta jest w pełni na fabule filmu o tym samym tytule.

Podobnie jak w filmie, fabuła gry skupia się na dochodzeniu związanym z tajemnicą dotyczącą zjawiska zwanego Nexus. Ów Nexus to pasmo energii przesuwające się co trzydzieści dziewięć lat przez Galaktykę i niszczące wszystkie statki jakie spotka na swej drodze. Gdy wkraczasz do gry jest rok 2371, jednak owa zagadka zaczęła się znacznie wcześniej. Początek miała bowiem w momencie gdy Enterprise udzielał pomocy uszkodzonej jednostce Lakul. Mimo tego, iż Lakul został zniszczony przez Nexusa, to uratowano wtedy czterdziestu siedmiu ludzi spośród jego załogi i pasażerów, a wśród nich doktora Toliana Sorana (granego przez Malcolma McDowella). Jednak podczas owej misji ratunkowej nie wszystko poszło dobrze, zaginął bowiem kapitan Enterprise - James Tiberius Kirk. Twa przygoda rozpoczyna się od otrzymania sygnału SOS z Obserwatorium Słonecznego Amargosa, które spełniało rolę laboratorium naukowego Federacji. Niepokojący jest fakt, że jednym z jego pracowników jest znany już dr Soran (dziwne, tam gdzie on, tam kło-

poty). Coś zaczyna tu nie pasować. Czyżby Soran miał własne, nieobliczalne w skutkach plany związane z Nexusem?

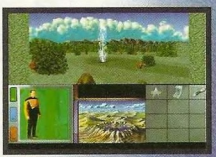
Podczas rozwiązywania owej tajemnicy będziesz spotykał się z różnymi zjawiskami zachodzącymi w kosmosie oraz z obcymi rasami. Będziesz zmuszony do walki z wrogo nastawionymi jednostkami, a poza tym zaangażujesz się wraz z załogą Enterprise'a w badanie wielu układów i poszczególnych planet w poszukiwaniu jakichkolwiek wskazówek, które pozwolą Ci zwycięsko ukończyć misję. W grze masz możliwość wcielenia się w każdą ze znaczniejszych postaci ze Star Trek, podczas wykonywania dwunastu niebezpiecznych zadań; akcja wtedy ukazana jest niczym w strzelankach 3D, z pierwszoosobowej perspektywy. Będziesz mógł również wykazać się swymi umiejętnościami dowodząc U.S.S. Enterprise podczas trójwymiarowej walki kosmicznej ze znanymi już z serialu Klingonami i Romulanami. Do tego wszystkiego dorzuć jeszcze wykorzystanie doświadczeń strategicznych podczas obsługi laboratorium kartografii gwiezdnej, a otrzymasz niezłą mieszankę. Autorzy chyba nie bardzo wiedzieli co to ma być za gra, pewnie dlatego wrzucili wszystko do jednego worka i w ten sposób stworzyli nowy „supergatunek": przygodową strategiczno-kosmiczną strzelankę 3D.



Znacznie lepiej postarali się przy technicznych aspektach gry, ponieważ grafika w wysokiej rozdzielczości jest dobrze dopracowana i w pełni oddaje klimat serialu (Enterprise, digitalizowane postaci bohaterów, statki wrogów i ich załogi itd.). Dodając do tego sekwencje filmowe stworzone specjalnie dla gry otrzymujemy całkiem niezłą ucztę wizualną. Jeśli zaś chodzi o stronę dźwiękową, to wystarczy powiedzieć, że podczas grania masz możliwość wysłuchania oryginalnej muzyki filmowej oraz głosów takich aktorów z filmu, jak Wiliam Shatner (ten od Tek War), Malcolm McDowell, Patric Stewart i inni. Należy jednak zaznaczyć, iż taki efekt można otrzymać jedynie na odpowiednio szybkich maszynach. W innym przypadku gra spada poniżej wskaźnika poziomu grywalności.

Na zakończenie muszę stwierdzić, że gra ta zadowolić może chyba tylko zagorzałych wielbicieli serialu Star Trek, bo mnie osobiście ten mix nieco zmęczył. Biorąc pod uwagę fakt, że „trekomania" w Polsce nie umywa się nawet do tej na Zachodzie (a zwłaszcza w Stanach), nie wróżę tej grze wielkiej kariery. ST: TNG to produkt wykonany nieźle, ale przeznaczony dla stosunkowo wąskiej grupy odbiorców; jeśli się nie zaliczasz do „trekkerów", to nawet nie sięgaj po ten tytuł - uniknięsz rozczarowania.

RAPOL



Przygodowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
SVGA 2 MB, CD-ROM, 120 HDD
Win 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM

producent:
MICROPROSE
wydawca:
MICROPROSE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 155 zł

688(i) Hunter Killer

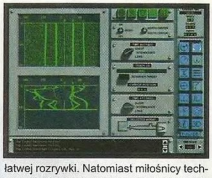
Wśród dość pokaźnego rynku komputerowych symulacji, symulatory okrętów podwodnych to właściwie margines, i to wąziutki. Licząc się tytuły policzyć by można na palcach jednej ręki. A niesłusznie, albowiem temat to wdzięczny - dowodzenie takim pływającym w głębinach potworem może być nie mniej ekscytujące niż śmiganie myśliwcem albo rajd terenowy w wieżyczce Abramsa. Dowodem na to może być **688(i) Hunter Killer**, firmowany przez **Electronic Arts** i obdarzony znaczkiem serii Jane's Combat Simulations, co gwarantuje wysoki realizm produktu.

Jako dowódca atomowego okrętu podwodnego klasy 688 będziesz wykonywał różne zadania, jakie stawia przed marynarką wojenną współczesny świat ze swoimi specyficznymi konfliktami, punktami zapalnymi i ogólnie tym wszystkim, o czym można poczytać w gazetach. To już nie czasy zimnej wojny, gdy głównym wrogiem byli sowieci a amerykańskie okręty atomowe miały za cel szachowanie wroga przenoszonymi na pokładach rakietami jądrowymi; teraz wachlarz zadań jest znacznie szerszy - od klasycznego zatapiania jednostek pływających nieprzyjaciela, poprzez ostrzał celów naziemnych konwencjonalnymi pociskami samosterującymi, po wspomaganie tajnych działań grup komandosów na wrogim terytorium. Jednostka, którą dowodzisz, doskonale nadaje się do tych wszystkich zastosowań - cicha, szybka i potężnie uzbrojona, stanowi prawdziwą podwodną fortecę.

Dowodzenie odbywa się w sposób znany z innych symulacji tego typu - przemieszczasz się pomiędzy ekranami odpowiadającymi poszczególnym stanowiskom bojowym i wydajesz rozkazy, od których zależy powodzenie misji oraz przetrwanie Twojego okrętu. Ilość stanowisk, którymi musisz się zająć i rzeczy, na które musisz zwrócić uwagę, jest imponująca - właściwie robisz to wszystko, co na normalnym okręcie wykonuje komplet oficerów: ustalasz kurs, obserwujesz radar i sonar, odbierasz komunikaty radiowe, własnoręcznie identyfikujesz cele na podstawie ich echa, kontrolujesz odległość od dna, nadzorujesz krok po kroku procedurę odpalania poszczególnych broni... Uf, a to nawet jeszcze nie połowa Twoich obowiązków. Choć na pewno ten nawał pracy dodaje poczucia realizmu, to w efekcie jest jednak momentami nieco męczący i aż prosiłoby się, żeby załoga choć raz zrobiła coś sama. Z drugiej jednak strony, po wykonaniu kilkunastu misji masz dość dokładne pojęcie jak funkcjonuje okręt podwodny - walor edukacyjny gry jest niezaprzeczalny.

688(i) Hunter Killer to z pewnością tytuł dobry, choć nie rewelacyjny. Zgrzebna grafika, troszkę bogatszy dźwięk oraz masa skomplikowanych opcji na pewno odstraszą zwolenników łatwej rozrywki. Natomiast miłośnicy technothrillerów w stylu Toma Clancy'ego nie zawiodą się - to gra dla miłośników Czerwonego Października, wiernie oddająca klimat podwodnych zmagań.

ManJAk



Symulacyjna

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Karta 3D

producent:
ELECTRONIC ARTS
wydawca:
ELECTRONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 150 zł

Combat Chess

Dawno temu, kiedy na świecie rządził komputer o nazwie Commodore C-64, pewna niewielka firma wypuściła na rynek grę o intrygującym tytule ***Archon. Idea*** była prosta, wnieść do poważnej gry, jaką z pewnością są szachy, trochę życia i humoru (choć ***Archon*** tak właściwie szachami nie był, a tylko grą „na motywach"). Kolejną mutacją był ***Battle Chess***. Gra ta, szczególnie w wersji na Amigę A-500, wprawiała w zachwyt swoją oprawą graficzną i dźwiękową. Następnie nastąpiła przerwa w produkowaniu tytułów tej kategorii (jeśli nie liczyć parodii tej królewskiej gry - ***ChesManiac 5 Billion And One***). Dopiero **Combat Chess** przełamuje tę tendencję.

Combat Chess to w zasadzie „normalne" szachy, ale z „bajerami". Animowane figury toczą ze sobą krwawe boje, zamiast po prostu przesuwać się po planszy (program umożliwia cenzurowanie poziomu brutalności i „krwistości" owych scen). I tu w zasadzie innowacje się kończą (innowacje? w szachach???), a pozostaje sama gra, urozmaicana owymi animacjami. Niestety, program gra po prostu kiepsko, ani chybi cała para poszła w gwizdek, a właściwie to w grafikę i wymagania sprzętowe. Nie pomoże Ci ustawianie siły gry na tak zwanego maksa, wyłączenie wszystkich obciążających procesor animacji, czy też włączenie opcji określającej częstotliwość popełniania przez komputer błędów. Nawet mniej wtajemniczeni gracze nie powinni mieć najmniejszych kłopotów z wygraniem partii, lub też w najgorszym przypadku doprowadzeniu rozgrywki do remisu.

Tu należałoby zadać sobie odwieczne pytanie: co autor miał na myśli? Jeśli programistom z **Empire Interactive** chodziło o stworzenie programu, który nad ducha przedkłada coś dla ciała (oczy, uszy), to przyznać trzeba, że zasłużyli na pochwałę. Oprócz fajerwerków audiowizualnych, program wyposażony jest w coś na wzór szachowego nauczyciela. W opcjach pomocy znajdziesz dwa poziomy lekcji: dla początkujących i zaawansowanych. Ta pierwsza grupa graczy może się dzięki temu nauczyć podstawowych zasad gry, poruszania się figur, itd., dla zaawansowanych autorzy przygotowali natomiast naukę otwarć, opanowania centrum, podwójnych ataków itp. Jeśli jednak miał być to program szachowy z prawdziwego zdarzenia, którego siła gry odpowiadałaby wysokiej liczbie punktów ELO, wtedy takich pracowników kazałbym natychmiast zwolnić.

Reasumując, gra **Combat Chess** firmy **Empire Interactive** przeznaczona jest dla mniej wymagającego gracza szachowego, który zamiast porządnego poziomu gry woli popatrzeć na niezwykle barwne i widowiskowe animacje z równie ciekawym podkładem dźwiękowym. Pozostałym **Combat Chess** nie przyda się na nic.

LEO

Strategiczna

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95
CD-ROM x2, SVGA 2 MB

producent:
EMPIRE INTERACTIVE
wydawca:
EMPIRE INTERACTIVE
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 145 zł

Virus

Strzelanin 3D powstaje ostatnio taka masa, że trudno już o produkt oryginalny, oferujący coś więcej niż tylko nowe labirynty, potwory i bronie. Jednym z niewielu tytułów przełamujących schematy był niezapomniany ***Descent*** - w nim po raz pierwszy po korytarzach można było poruszać się nie tylko do przodu, do tyłu, na prawo i w lewo, lecz także w górę i dół (co u osób o zachwianym poczuciu równowagi wywoływało zawroty głowy i nudności). Bardzo niewielu jednak twórców poszło ścieżką wytyczoną przez ***Descent***; jedną z prób wykorzystania tej koncepcji w połączeniu z oryginalnym pomysłem jest gra **Virus** firmy **Kidum Multimedia.**

Sama idea strzelaniny 3D podobnej do ***Descenta*** to za mało, aby wzbudzić zainteresowanie, dlatego autorzy wpadli na iście szatański pomysł: oto w Twoim komputerze zagnieździł się wirus, a Ty musisz go usunąć - i to nie przy pomocy najnowszego ***MKS-a***, ale posługując się pojazdem bojowym, którym przemierzać będziesz struktury katalogów, podkatalogów i plików Twojego twardego dysku, przedstawione na ekranie właśnie pod postacią trójwymiarowych labiryntów. Jeśli eksterminacji będziesz dokonywał niemrawo, „robal" dobierze się do plików systemowych i skutecznie zacznie zakłócać pracę Twojej maszyny. Czegoś takiego jeszcze nie było (choć majacy mi się starełka gra z małego Atari, w której również walczyłeś z wirusami... no, ale wtedy nie było jeszcze strzelanin 3D). Żeby było ciekawiej, oprócz walki z samym wirusem, w programie obecny jest wątek quasi-ekonomiczny; z niezainfekowanych plików „wyciągasz" bajty, za które potem możesz budować wirtualne fabryki, które produkować mogą ulepszony sprzęt bojowy, systemy obronne czy też pojazdy naprawiające uszkodzone zbiory.

Choć od strony graficznej i dźwiękowej program prezentuje się przyzwoicie, pomysł jest ciekawy (czasem aż dreszcz człowieka przechodzi, gdy obserwuje się postępy wirusa w destrukcji danych), a i sama akcja trzyma w napięciu, to jednak gra nie jest specjalnie zajmująca. Rozgrywka toczy się albo niemrawo, albo wręcz za szybko, trudno połapać się gdzie właściwie się jest i gdzie należy dotrzeć, a walki mają częściej charakter chaotycznych, przypadkowych potyczek aniżeli zaplanowanego działania. Mimo wszystko, gra zasługuje na uwagę choćby z jednego względu - oryginalności, której niestety brak wszystkim ***Quake'om***, ***Hexenom*** i tak dalej. I chociaż **Virusowi** brakuje tego „czegoś", co sprawia że gra staje się przebojem, to warto na nią zwrócić uwagę, chociażby jako na dowód, że jednak „można inaczej".

ManJAk

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM CD-ROM x2, Win 95

producent:
KIDUM MULTIMEDIA
wydawca:
TELSTAR
polski dystrybutor:
MARKSOFT
cena: 145 zł

LK® AVALON
Zimowa Ofensywa

J.B.
Fantastyczne przygody Johnego Burgera, czyli jak trudno być prawdziwą świnią...

- Rewelacyjna gra przygodowa!
- Przezabawny, rozbudowany scenariusz!
- Mnóstwo animacji!
- Ponad 2800 wypowiadanych kwestii!
- Profesjonalny, aktorski dubbing!
- Muzyka w formacie audio!
- Zabawa na dłuuuuugie wieczory!

89,00 zł.

Wyspa 7 Skarbów

- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Niekonwencjonalne pomysły!
- Nowoczesna technologia DirectX!

89,00 zł.

Przeklęta Ziemia

79,00 zł.

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- Bogaty wybór Najemników!
- Różnorodne bronie!

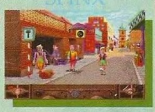
Skaut CD

59,00 zł.

SFINX

69,00 zł.

- Nowe gry autorów **SOŁTYSA** i **SKAUTA**!
- Ogromna porcja humoru!
- Nowe przygody znanego Skauta!
- «Kosmiczna» historia SFINXa!
- W pudełku ze SFINXem dodatkowo **5 GIER!!!**



Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej
oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych.
Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 http://www.lkavalon.com

Mortal Kombat Trilogy

Mortal Kombat znają chyba wszyscy ci, którym sercu bliskie są dynamiczne bijatyki. Gra zyskała sobie wielu zwolenników, ale również rzeszę zagorzałych przeciwników, a powodem tego była obecność scen obfitujących w spektakularne dobijanie przeciwników po wygranej walce. Mogło to być oderwanie głowy wraz z kręgosłupem, spalenie żywcem i inne tego typu „rozkosze". Na rynku komputerowym pojawiły się cztery edycje gry (***MK1, MK2, MK3 i UMK3***), a niedawno, bo około siedem miesięcy temu na PSX triumfowała piąta część, ***Mortal Kombat Trilogy***. Dziś mam zaszczyt gościć ją na moim „osobistym komputerze".

Trylogia to połączenie wszystkich czterech dotychczas wydanych **„Mortali"** w jedną całość. Zmian wielkich tu nie uświadczysz, choć nie jest też to wyłącznie kompilacja tych tytułów. Walka w **MKT** jest podobna do tej z ***MK3*** i ***UMK3***. Do istniejących już zakończeń: fatality, mercy, animality, babality, stage i friendship, dodano jeszcze jedno, a mianowicie brutality. Polega ono na tym, że kiedy padnie komenda „Finish Him/Her!", postać na Twoje polecenie wykonuje bardzo szybki i długi combos, który doprowadza przeciwnika do zgonu poprzez eksplozje. Wygląda to dosyć imponująco, ale wymaga pewnej praktyki.

Ciekawym dodatkiem w **MKT** jest to, że gdy zadajesz ciosy, możesz zauważyć rosnący napis „aggressor"; kiedy dojdzie on do maksimum, Twoja postać staje się szybsza, a jej uderzenia powodują większe obrażenia.

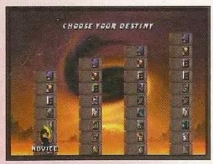
Gra posiada pięć poziomów trudności, zaś przy wyborze „przeznaczenia" możesz wybrać jedną z czterech wież (w ***MK3*** były trzy). Programiści poprawili algorytmy sterujące komputerowym przeciwnikiem; teraz jest on mądrzejszy i nie nabiera się już na niektóre stare triki, co skłania do pracy nad nowymi strategiami i kombinacjami ciosów. Jako że **Trylogia** to zebranie wszystkich postaci (ukrytych i tych, którymi można grać od samego początku), mamy możliwość kierowania jednym z trzydziestu wojowników. Dodatkowo cztery postacie (Kano, Rayden, Jax i Kung Lao) są obecne w dwóch wcieleniach; aby je zmieniać, należy przy wyborze wojownika najechać na jego podobiznę i nacisnąć klawisz zdefiniowany jako „select". Co ciekawe, teraz możesz grać też bossami - Goro, Kintaro, Motaro i Shao Khanem. Dołącza do nich jedna ukryta postać - Chameleon, który co kilka sekund zamienia się w innego wojownika.

Walka toczy się na arenach pochodzących ze wszystkich dotychczas wydanych części; szkoda tylko, że nie wszystkie strefy walki z ***MK1*** są w **MKT**. Ponadto każde stare miejsce zostało zmodyfikowane zgodnie z nowymi realiami. Na przykład na pierwszej arenie z ***MK1*** nie siedzi już Shang Tsung, ale sam Shao Khan. Plansz, na których można robić tzw. „stage" (zrzucanie na kolce lub wirujące ostrza), jest siedem: The Belltower, The Pit I i III, Scorpion's Lair, The Dead Pool, The Subway oraz Komba Tomb.

Grafika jest właściwie taka sama jak w ***MK3***, z tym że wykorzystuje paletę High Color; być może dlatego animacja „haczy się" trochę na P133. Efekty dźwiękowe i muzyka są również takie, jak w poprzedniej części, chociaż samą sferę muzyczną wzbogacono o parę nowych utworów nawiązujących klimatem do poprzednich części. Tradycyjnie muzyka jest zapisana w formacie Audio CD, więc jeśli chcesz ją sobie posłuchać pozą grą to wystarczy odtwarzacz płyt kompaktowych, dobre kolumny i może jeszcze tolerancyjni sąsiedzi.

Na zakończenie mogę tylko powiedzieć, że „zmiksowanie" wszystkich odcinków sagi **MK** było niewątpliwie dobrym pomysłem, aczkolwiek ***Tobias i Boon*** nie są pionierami w takim postępowaniu (pierwsi byli twórcy z ***Team17*** z ***Ultimate Body Blows***). Ponieważ ***MK4*** ma być trójwymiarowy, chyba warto kupić **Mortal Kombat Trilogy...** Chociażby po to, aby kiedyś, w odległej przyszłości, pokazać swojemu wnukowi jak wyglądała jedna z najkrwawszych bijatyk 2D.

Tomasz Strzelczyk



minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM, DOS lub Windows

producent:
MIDWAY

wydawca:
GT INTERACTIVE

polski dystrybutor:
LEM

cena: około 160 zł

The Settlers 2 Złota Edycja

The Settlers zachwycił komputerowy świat w roku 1994. Dwa lata później pojawiła się druga część gry. Wreszcie na początku 1997 roku ukazał się ***The Settlers 2 Mission CD***, a obecnie prawdopodobnie ostatnia część programu, nazwana **Złotą Edycją**.

Jak można było się domyślić, jest to połączenie *Settlersów 2* z nowymi misjami, a również tymi zawartymi już w ***Mission CD***. Próżno tu szukać jakiejś innowacji czy dodatkowych „bajerów". Możesz rozegrać dwie kampanie: podbić cały świat, kontynent po kontynencie, lub też wcielić się w przywódcę rzymskiego i misja po misji dojść do upragnionego celu. Ponadto masz szansę zagrać także w misje wolne, które nie są powiązane ze sobą.

Gra oczywiście trzyma wysoki poziom i zapewnia długie godziny zabawy. Jeśli jednak stwierdzisz, że nie odpowiadają Ci zaprojektowane przez **Blue Byte** mapy, to możesz spróbować swych sił w ich edycji. Dodatkowo **Blue Byte** zorganizował konkurs, którego szczegóły znajdziesz w instrukcji do gry.

Złota Edycja trafiła do sklepów przed świętami, więc jeśli jeszcze jej nie kupiłeś, to może czas to zrobić, gdyż podejrzewam, że trzeciej części Osadników już nie będzie. Ponadto, teraz całość możesz mieć na jednym krążku.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM
CD-ROM x 2, DOS lub Win 95
zalecane:
Pentium 90, 16 MB RAM

producent:
BLUE BYTE
wydawca:
BLUE BYTE
polski dystrybutor:
CD PROJEKT
cena: 175 zł

Flying Corps Gold

Każda z firm stara się, ponosząc jak najmniejsze koszty, zdobyć jak największe wpływy. Jest to sprawa oczywista, która chyba nie podlega dyskusji. Podobną politykę stosują, a dlaczegóżby nie, firmy komputerowe. Dlatego też bardzo często zdarza się, że do produkcji drugiej, trzeciej części danej gry wykorzystywane są plansze z poprzednich. Podobne rzecz ma się w przypadku „ulepszonych" wersji poszczególnych tytułów, o wdzięcznym rozszerzeniu „Gold".

Dlaczego o tym wszystkim, co prawdę mówiąc jest raczej rzeczą oczywistą, piszę? Ponieważ na rynku ukazało się właśnie jedno z takich „ulepszeń" – **Flying Corps Gold**, firmy **Empire Interactive**. Do tytułu tego podszedłem jak do jeża gdyż, prawdę mówiąc, nie spodziewałem się w nim jakiś istotnych, powalających na kolana zmian. I miałem rację... Dlatego też opis ten ograniczę do najważniejszych, moim zdaniem, innowacji.

W „złotej" wersji gry dokonano poprawek kilku błędów, znakomicie utrudniających życie użytkownikom wcześniejszych wersji. Posiłkując się sugestiami graczy naprawiono między innymi widoki z pozycji pilota, widok krajobrazu itp. Rozszerzono również możliwości gry w sieci, umożliwiając zabawę większej ilości graczy, oraz - co najważniejsze obecnie na rynku - dodano obsługę akceleratorów 3D. Dzięki nim możliwa jest płynna animacja nawet w większych rozdzielczościach, bez potrzeby ograniczania np. głębi kolorów. Aby skorzystać z tych wszystkich ulepszeń nie wystarczy jednak zwykła karta 3D z 2 MB na pokładzie. Pełnię szczęścia osiąga się dopiero po wyposażeniu swoich akceleratorów w co najmniej 4 MB RAM.

Sama karta 3D to jednak nie wszystko. **Flying Corps**, nawet w poprzedniej, podstawowej wersji, stawiał swoim potencjalnym nabywcom, spore wymagania sprzętowe. Do zabawy potrzebować będziesz co najmniej komputera wyposażonego w procesor 586, najlepiej Pentium MMX, 16 MB RAM, oraz odpowiedniej szybkości CD-ROM. Dopiero wtedy będziesz mógł oddawać się bezstresowo (nie licząc oczywiście walki z przeciwnikami) lataniu.

Ogólnie rzecz biorąc, **Flying Corps Gold** stanowi ciekawą propozycję wśród symulatorów lotu. Ulepszona graficznie wersja gry nie stanowi może milowego kroku w rozwoju w tej dyscyplinie programów, ciągle jednak proponuje każdemu prawdziwemu fanowi komputerowego latania sporą dawkę zabawy. Jeśli jednak już posiadasz ***Flying Corps***, to wydawanie pieniędzy na „złotą edycję" zdecydowanie mija się z celem.

LEO

Symulacyjna

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
Win 95, CD-ROM x 4, 14 HDD
zalecane:
32 MB RAM, Karta 3D

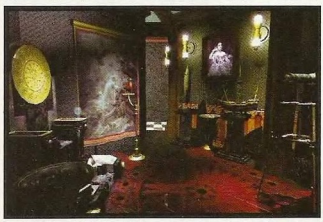
producent:
ROWAN SOFTWARE
wydawca:
EMPIRE INTERACTIVE
polski dystrybutor:
MARKSOFT
cena: 155 zł

Myst

Kiedy jakiś czas temu usłyszałem pierwsze wieści o planach dokonania amigowej konwersji **Mysta** przez firmę **ClickBoom!**, nie wierzyłem własnym uszom. Po pierwsze ucieszyłem się bardzo, gdyż wspomniany tytuł jest jedną z moich ulubionych przygodówek, którą przeszedłem kilkakrotnie już w momencie jej ukazania się na Macintoshu, czyli na rok przed pecetową premierą. Drugim powodem mojego zdziwienia było to, że (wstyd się przyznać) nie wierzyłem, że **Myst** na Amidze będzie możliwy ze względów technicznych. Minęło pół roku i oto stało się! Najprawdziwszy i jak najbardziej amigowy **Myst** jest wreszcie tutaj.

Wkraczając w czarodziejski świat **Mysta** wcielasz się w osobnika, który przypadkowo został wciągnięty do księgi opisującej piękną wyspę Myst położoną pośrodku oceanu. Zjawiając się na miejscu szybko odkrywasz, że wszyscy jej mieszkańcy znikli gdzieś bez śladu. Po wejściu do biblioteki okazuje się, że przynajmniej dwoje „tubylców" tkwi uwięzionych w księgach, przy czym obaj oskarżają się nawzajem o popełnienie jakiejś straszliwej zbrodni. Tak rozpoczyna się odkrywanie niesamowitej tajemnicy wyspy Myst.

Muszę przyznać, że z wieką przyjemnością stwierdziłem, że amigowa wersja **Mysta** nie jest pod żadnym względem gorsza od wersji z innych platform. Zachowane zostały wszystkie cechy , które sprawiły że produkt ten sprzedał się w ponad trzech milionach kopii na całym świecie, a rzesze fanów łączą się w grupy dyskusyjne w internecie i wciąż raz na jakiś czas wracają na wyspę Myst. Bez zmian pozostał również intuicyjny system sterowania. Wystarczy przesuwać kursor po ekranie, a gdy natrafi się na przedmiot lub na jakiś przyrząd, z którym można coś zrobić, kursor zmieni się w odpowiednią ikonkę. Nie oznacza to jednak, że **Myst** jest łatwy. Nic bardziej mylnego. Gra ta jest uznawana za jedną z najtrudniejszych przygodówek wszechczasów. Niewątpliwie wpływ na to ma fakt, że znaczna część zagadek, które trzeba rozwiązać w trakcie gry polega na wyszukiwaniu odpowiedzi w kilku źródłach rozrzuconych po dość odległych od siebie miejscach oraz umiejętnym łączeniu nie zawsze oczywistych faktów. Są nawet momenty, w których uczynienie postępu jest niemożliwe jeśli nie jesteś obdarzony dobrym słuchem, gdyż koniecznym jest powtórzenie jakiejś melodii lub sekwencji dźwięków. Te udziwnienia dla jednych stanowiły czynnik przyciągający ich do **Mysta** jak ćmy do lampy, innych natomiast odrzucały lub nawet nudziły.



Rzeczą, która najbardziej mnie oczarowała w przypadku **Mysta** jest niesamowity klimat gry, na który autorzy gry położyli szczególny nacisk. Zwiedzając wyspę nie można oprzec się wrażeniu, że wszystkie miejsca jakie można tam znaleźć jeszcze przed ułamkiem sekundy były pełne życia, że zostały opuszczone nagle i niespodziewanie. **Myst** wywołuje trudne do opisania uczucie niepokojącej, a jednocześnie kojącej umysł samotności. To samo tyczy się światów, które można odwiedzić za pomocą ksiąg z biblioteki. Porzucone pałacyki, chaty wśród drzew, zapomniane kompleksy podziemne, wszystko to przywodzi na myśl zaginione cywilizacje oraz tajemnice, których rozwiązania znajdują się w zasięgu ręki, a jednocześnie zdają się być bardzo daleko.W ogóle **Myst** jest jedną z tych gier, z których prawdziwą przyjemność czerpie się z samego grania, a nie z przechodzenia ich do końca.

Nie będzie chyba przesadą stwierdzenie z mojej strony, że **Myst** stał się obecnie najpiękniejszą grą na Amidze i to w każdym tego słowa znaczeniu. Statyczne krajobrazy, mroczne, senne wnętrza, lśniące maszyny, dumne lasy - wszystko to zostało przedstawione przez grafików z firmy ***Cryo***, która stworzyła pierwotną wersję ***Mysta*** z zapierającą dech w piersiach dbałością o szczegóły. Niektóre z miejsc jakie można odnaleźć w tej grze sprawiają, że ma się ochotę siedzieć przez godzinę przed monitorem po prostu patrząc i podziwiając otoczenie. Wielu przeciwników tej gry dyskfalifikuje ją za „slajdowe" przechodzenie z ekranu na ekran, czyli brak płynnych zmian pomiędzy kolejnymi lokacjami. Dla mnie osobiście jednak jest to po prostu kolejny czynnik stanowiący o odmienności i niesamowitości tej gry.

Jako posiadacz Amigi po prostu powinieneś zagrać w **Mysta,** chociażby tylko po to, żeby udowodnić sobie co potrafi zdziałać Twoja maszyna. Jest to gra jakiej od dawna potrzeba było Amidze a także, jak sądzę, amigowcom. Jeśli lubisz od czasu do czasu dziwne, surrealistyczne, odrobinę poetyckie klimaty pozycja ta staje się dla Ciebie absolutnie obowiązkowa. Miejmy nadzieję, że zbliżająca się premiera amigowej ***Phantasmagorii*** będzie równie udana.

Elektryczny

Przygodowa

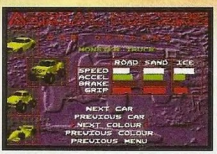
minimum:
Amiga 1200, 020 CPU, 8MB RAM, 5MB HDD, 2xCDAmiga 1200, 020 CPU, 8MB RAM, 5MB HDD, 2xCD

producent:
CLICKBOOM!

Aerial Racers

Spotkałem się kiedyś z opinią, że Amiga to komputer nadający się wyłącznie do strzelanin i wyścigów. Nie zgodzilem się oczywiście z tak idiotycznym stwierdzeniem, ale coś w tym jest, że tak wiele znakomitych gier ze wspomnianych rodzajów, które dziś zaliczamy już do klasyki, powstały pierwotnie na Amisi. Do takich produktów zaliczam m.in. moje ulubione wyścigi ***Skidmarks***, w które rozgrywałem najprawdziwsze turnieje z udziałem moich znajomych. Jakaż była moja radość gdy dowiedziałem się, że **Aerial Racers** firmy **Vroberts** jest niczym innym jak klonem mojego ulubieńca. Przekonany, że sprawdzonego pomysłu nie można spaprać zasiadłem do gry, ale kilka godzin później nie byłem już pewien na czym stoję.

Na pierwszy rzut oka wszystko wygąda bardzo podobnie do pierwowzoru. Cztery różne samochody do wyboru, każdy innego koloru, izometryczne spojrzenie na tor, maleńkie ludziki stojące po bokach trasy i towarzyszące im równie małe „urozmaicenia" w postaci domków, trybun, itp. Zasadniczą różnicę, a także niestety wadę, dostrzega się natychmiast po rusznieniu pojazdów. Prawdę mówiąc z początku trudno jest wręcz zauważyć, że którykolwiek z samochodów zaczął jechać. Dopiero, gdy wozy rozpędzą się, gra zaczyna przypominać wyścigi, jednakże w momencie zderzenia z przeszkodą lub innym pojazdem, prędkość wytracana jest prawie zupełnie i znów trzeba się mozolnie rozpędzać.



Dla odmiany, od strony opcji **Aerial Racers** został pomyślany wręcz perfekcyjnie. Zasiadając do zabawy możesz nie tylko wybrać jedną z kilkudziesięciu pogmatwanych tras, lecz również ustalić grawitację panującą na torze (przykładowo księżycowa lub panująca na Jupiterze), ustawić poziom umiejętności komputerowych kierowców, czy nawet zbudować własną trasę. Ta ostatnia opcja pozwala popuścić wodze wyobraźni i stworzyć naprawdę niesamowite koszmarki. Można wybierać pomiędzy trzema rodzajami nawierzchni (asfalt, lód, piasek), tworzyć wzniesienia i obniżenia terenu, robić wyskoczne i wiele innych przyjemnostek.

Graficznie **Aerial Racers** bardzo przypomina ***Skidmarks***, choć przy bliższym porównaniu okazuje się być bardziej niechlujną grą. Również dobór kolorów nie został w tym programie zbyt przemyślany, barwy są tu sztuczne, ponure, męczące oczy. Nie zaszkodziłaby również nieco ładniejsza animacja samochodów.

Generalnie rzecz biorąc, **Aerial Racers** mógł być naprawdę znakomitym klonem ***Skidmarksa***. Jednakże cała praca włożona w tę grę została zaprzepaszczona przez tragicznie wolne przyspieszenie wyścigowych, bądź co bądź, pojazdów. Coś takiego w wyścigach jest po prostu niedopuszczalne. Od tego rodzaju gier oczekuje się szybkiej akcji, a tu może się zdarzyć, że uśniesz nim Twój samochód dojedzie do pierwszego zakrętu. Na Twoim miejscu nie zawracałbym sobie głowy tym programem, już lepiej urządzić wyścigi resoraków na dywanie.

Elektryczny

Zręcznościowa

minimum: Amiga 1MB

producent: VROBERTS

Assimilation

Jednym z najliczniej reprezentowanych typów gier są strzelaniny 2D, choć ostatnio jakby mniej ich się wydaje niż kiedyś. Mimo wszystko liczba tytułów tego typu jest ogromna, a jednak gdzieś tam na świecie wciąż są grupy programistów, którzy uważają, że konieczne jest dodanie do tego tłumu jeszcze jednej pozycji.

Tło dla **Assimilation** jest wręcz porażająco nieoryginalne. Obcy z bardzo daleka napadają niespodziewanie na Twoją spokojną planetkę i jej bogu ducha winnych mieszkańców. Ty jako jedyny jesteś na tyle odważny, aby wsiąść samotnie do małego statku kosmicznego i z bojowym okrzykiem na ustach ruszyć na spotkanie nieprzebranym hordom kosmitów.

Również sama gra nie odbiega od stereotypu strzelanki 2D. Poruszając dżojstikiem kierujesz swoim statecznikiem, wciskając przy tym stosunkowo często czerwony przycisk w celu uczynienia krzywdy wrażym siłom. Jedyną ciekawostką jest tutaj wprowadzenie działania grawitacji na Twój statek, z którego to powodu nieustannie musisz dbać o swoją wysokość (na szczęście nie można się rozbić o dół ekranu). Do tego przez cały czas nadlatują fale obcych. I tu muszę przyznać, że autorzy postarali się o małe urozmaicenie. Wrogowie nie pojawiają się ciągle w jednym miejscu, ale mogą Cię zaskoczyć zjawiając się nawet za Twoimi plecami, oprócz tego sposób ich poruszania bynajmniej nie jest monotonny, często wrogie pojazdy wirują, kołują lub wręcz szaleją po ekranie w niekontrolowany sposób.

Oczywiście, w tego typu grze nie mogło się obejść bez bonusów. Występuje ich w **Assimilation** kilka rodzajów. Niektóre zwiększają moc strzelania, inne przyspieszenie Twego statku, jeszcze inne niwelują działanie grawitacji. Wszystkie one trwają przez określony okres czasu, a nie jak to najczęściej bywa w strzelankach do utraty jednego z żyć.

Przeciętność programu znajduje swoje odbicie również w jego grafice. Monotonne pseudotła, nienajciekawiej pomyślane kształty wrogich statków, nawet postacie bossów strzegących końców poziomów nie są interesujące. Teoretycznie największe zróżnicowanie występuje w tłach kolejnych etapów, jednakże w rzeczywistości zmiany te nie są w stanie zmącić ogólnej monotonii estetycznej programu.

Nie ma najmniejszych wątpliwości, że **Assimilation** nie jest grą wybitną. A jednak nie mogę się oprzeć wrażeniu, że pomimo jej przeciętności na każdym kroku, jest to program bardzo grywalny. Nie kryję faktu, że ze sporą przyjemnością przedzierałem się z levelu na level. Sumując nie jest to gra bardzo dobra, za to z całą pewnością satysfakcjonująca.

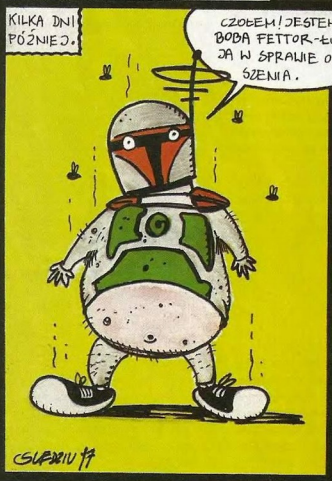
Elektryczny

Zręcznościowa

minimum: Amiga 1MB

producent: FULLSPEED CREATIVE

FIDO I MEL NA TROPIE...



TXT i GFX ŚLĘDZIU

Z prywatnych zbiorów

INDEKS RAD I PORAD

TYTUŁ	numer
1942: THE PACIFIC AIR WAR	10/97
7TH GUEST	8/96
ACES OF THE DEEP	1/97
AMBERSTAR	10/97
ANVIL OF DAWN	11/97
BATTLE BUGS	11/96
BEACH VOLLEY	6/97
BLACK CRYPT	3,4/97
BLOOD & MAGIC	12/97
BLOODNET	10/96
BODY BLOWS	5/97
C&C: RED ALERT	6/97
CAESAR 2	12/96, 10/97
CANNON FODDER	7/97
CANNON FODDER 2	7,9/97
CARMAGEDDON	12/97
CHAMPIONSHIP MANAGER 93/94	8/97
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	3/97
CIVILIZATION	4/97
COLONIZATION	11/96, 8/97
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL	11/97
COMMAND & CONQUER	12/96, 6/97
CONQUEST OF THE NEW WORLD	10/96
CRUSADER: NO REMORSE	12/97
DESERT STRIKE	5/97
DETROIT	6/97
DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK	5/97
DOOM 2	2/97
DUNE 2	2,4,7/97
DUNGEON MASTER	2,3/97
DUNGEON MASTER 2	3,5/97
ELECTROBODY	8/97
EYE OF THE BEHOLDER	4/97
EYE OF THE BEHOLDER 2	3/97
FIFA SOCCER	11/96
FIRE FORCE	4/97
FLASHBACK	11/96
FRONTIER	7/97
GOAL!	8/97
GUNSHIP	4/97
GUNSHIP 2000	11/96
HEIMDALL	8/96
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	11,9/97
HIGH SEAS TRADER	2/97
HILLSEA LIDO	4/97
HIRED GUNS	3/97
ISHAR	10/96
ISHAR 3	10/96, 3,4,5/97
JAGGED ALLIANCE	5,6,7/97
JAMES POND 3	5/97
JORDAN IN FLIGHT	3/97
JUNGLE STRIKE	10/96
KING'S QUEST 3	8/96
KUPIEC	2/97
LED WARS	12/97
LEGENDS OF VALOUR	8/96
LEGION	6/97
LORDS OF THE REALM	2/97
LOST DUTCHMAN MINE	4/97
MAGI	12/97
MARCO POLO	2/97
MENTOR	2/97
MISSION FORCE: CYBERSTORM	10/97
MORTAL KOMBAT	4/97
MORTAL KOMBAT 2	4,6/97
PANZER GENERAL	8/96, 1/97
PIRATES!	2/97
PIZZA TYCOON	11/96, 1/97
POLANIE	1,3,6/97
POLANIE CD	11/97
POLE WALKI	2/97
POOL OF RADIANCE	8/97
PRINCE OF PERSIA	12/97
PREHISTORIK 2	8/97
QUAKE	9/97
RAPTOR	8/96
RESIDENT EVIL	8,10/97
RISE OF THE TRIAD	8/96
ROBINSON'S REQUIEM	8/96
SAILOR MOON	8/97
SANGO FIGHTER	1/97
SENSIBLE SOCCER	8/97
SILENT SERVICE 2	12/97
SIM ISLE	8/96
SIMCITY 2000	9/97
STAR TREK: THE NEXT GEN.	5/97
STEEL PANTHERS	3/97
STREED ROD	8/96
STREET FIGHTER 2	2/97
SYNDICATE	11/96
TEKKEN	2/97
THE LEGEND OF ZELDA...	4/97
THE SETTLERS	4/97
THE SETTLERS 2	5/97
TIE FIGHTER	12/96
TOMB RAIDER	5/97
TRANSPORT TYCOON	10/96, 2/97
UBEK	5/97
UFO: ENEMY UNKNOWN	1,2/97
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	10/97
UTOPIA	2,9/97
WARCRAFT	11/96, 1,6/97
WARCRAFT 2	1,2,7/97
WORLD RALLY FEVER (demo)	4/97
WORMS	8/96, 1,7,8/97
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	11/96, 1/97

RADY I PORADY istnieją już od ponad roku i na przestrzeni tego czasu stały się nie tylko integralną częścią pisma, ale wręcz jego wizytówką. Stwierdzenie to jest szczególnie aktualne teraz, kiedy to RIP-y nadały nazwę całemu nowemu działowi dotyczącemu wszelakich rozwiązań, suplementów, strategii i poradników. Oczywiście, sukces ten był (jest!) możliwy tylko dzięki Wam, naszym Czytelnikom - a dokładniej, dzięki tym wszystkim, którzy przez cały ten okres zasilali RIP-y nowymi podpowiedziami „jak grać, żeby wygrać".

Pomimo iż wraz z nowym rokiem ŚGK zmienił nieco swoje oblicze, czytelnicze RIP-y pozostają na tych samych zasadach, choć pod innym tytułem, tj. „Z prywatnych zbiorów". Oczywiście, nie ma się czym martwić, gdyż jak już pisałem, cały ogromny dział nazywa się teraz RIP. Wy zaś ze swoimi prywatnymi radami i poradami stajecie na czele tego molocha. To bardzo odpowiedzialne zadanie, pamiętajcie więc, żeby przysyłać tylko to, co macie najlepszego w swoich prywatnych zbiorach RIP-owych, a więc super ekstra hiper trans strategie i to w wydaniu gold deluxe.

Nowicjuszom wyjaśniam, że dział ten zasadniczo zawiera zbiór porad, które mają ułatwić ukończenie danej gry. Porady te mogą dotyczyć najróżniejszych spraw, ale zawsze powinny mieć charakter ogólnych strategii działania, nie zaś być trikami czy opisami przejścia gry (dotyczy głównie przygodówek). Inaczej mówiąc, RIP-y, które będziecie przysyłać, powinny dotyczyć sposobu doboru drużyny, taktyki rozgrywania bitew czy prowadzenia walki na ringu, kolejności wykonywania celów misji, używania broni i jej wyboru, ogólnych (!) zasad prowadzenia dialogów, sposobu odkrywania tajnych przejść czy pokonywania kolejnych poziomów. Oczywiście, rady należy podawać w zwartej formie (najlepiej w punktach) z uwzględnieniem samych konkretów, najlepiej będących prywatnym odkryciem piszącego, nie zaś rzeczy oczywistych (np. w rolplejach zawsze trzeba zwracać uwagę na cechy postaci, więc nie trzeba o tym pisać).

Na koniec uczulam wszystkich, aby nie przysyłać porad do gier, które już kilkukrotnie zostały tu zamieszczone, zanim więc coś napiszesz, zapoznaj się dokładnie ze starymi RIP-ami z archiwalnych numerów ŚGK. Poniżej znajdziesz spis wszystkich gier, o których już była mowa.

Naturalnie na najlepszych, czyli tych najbardziej wytrwałych i jednocześnie najbardziej solidnych, jak zwykle czekają na koniec roku nagrody - prenumeraty ŚGK oraz gry komputerowe. Spróbuj swoich sił, bo być może to właśnie Ty będziesz tym szczęśliwcem...

ALONE IN THE DARK 2

Jeśli chcesz ominąć ogród na początku gry, zabij wszystkich trzech facetów. Nie przesuwając kotwicy, idź do końca ścieżki. Tam skręć w lewo. Nie zwracaj uwagi na strzelających do Ciebie tylko biegnij. Zobaczysz szarą cegiełkę. Wejdź na nią (przejdź do żywopłotu) i już jesteś w piwnicy.

Łukasz Szczepanik, Polkowice

CARMAGEDDON

1. Jeśli nie ma w pobliżu innych pojazdów - rozjeżdżaj przechodniów tyłem lub z poślizgiem. Otrzymasz za to więcej kasy.

2. Jedź chodnikami, a nie ulicą - tam zawsze więcej ochotników pod koła.

3. Gdy usłyszysz policyjną syrenę, zwiewaj gdzie pieprz rośnie. Silnie opancerzony policyjny jeep zmiażdży Twe auto jak puszkę po sardynkach.

4. W poziomach kopalnianych uważaj na szyby. Jeśli wpadniesz do jednego z nich, szybko naciśnij [Esc] i wybierz opcję „recover car and continue". Zapłacisz tylko 1000 za powrót na trasę, a gdybyś spadł na sam dół, musiałbyś zapłacić astronomiczne rachunki za naprawę.

Marek Ślusarczyk, Bytom

DEATH RALLY

1. Nawet jeśli masz dobre auto, opłaca się jeździć na najtańszy wyścig.

2. Nie wyprzedzaj konkurentów, tylko rozwal ich z karabinu. Otrzymasz wówczas wysoką premię.

3. Premię także otrzymasz, jeśli Twoje uszkodzenia nie przekroczą 2%.

Marek Ślusarczyk, Bytom

DUNGEON KEEPER

1. W pewnej odległości od swoich korytarzy ustawiaj pułapki alarmujące - uprzedzą Cię one o nadchodzącym wrogu. Jeśli nie masz takiej możliwości, to zbuduj posterunek i obsadź go słabymi jednostkami. Zostaną one prawdopodobnie zniszczone, lecz będziesz wiedział, że ktoś nadchodzi.

2. Przy rozbudowie swoich lochów podglądaj odpowiednim czarem teren, w którym zamierzasz kopać, aby nie wkroczyć na pole wroga bez odpowiedniego przygotowania, lub też na obszary wodne, czy pełne lawy, gdyż wtedy trudniej jest obronić swój labirynt.

3. Przed atakiem na wrogie oddziały zabezpiecz najpierw swoje korytarze przed intruzami. Najlepszy sposób to:

- newralgiczne miejsca zapełnić pułapkami, zbudować posterunki i obsadzić je mocnymi oddziałami,
- budować pomieszczenia tak, aby łączyły je korytarze o długości kilku pól (dotyczy to zwłaszcza serca lochów i skarbca) i zabezpieczać je systemem: pułapka, zamknięte drzwi (nad drzwiami musi znajdować się kluczyk), pułapka itd.

4. Pamiętaj, aby pułapki były zawsze przed drzwiami (czyli stawiaj je niejako zamiast wycieraczki). Wrogie oddziały tracą chwilę czasu na rozwalenie drzwi, a w tym momencie pułapka (elektryczna lub gazowa, nie alarmowa) skutecznie je osłabia. Gdybyś ustawił pułapkę za drzwiami, to wróg ją ominie.

5. W miejscach, w których walczysz przeciwko czarodziejom, staraj się któregoś z nich złapać. Po torturach może przejść na Twoją stronę, a jest to mocny sojusznik.

6. Lepiej atakować przeciwnika przy pomocy wielu jednostek jednoczesnie, niż pomniejszymi grupkami. Dotyczy to przede wszystkim walki z rycerzami i czarodziejami.

7. Nie warto używać czaru zamieniającego wrogów w kurczaki. Uciekają oni bardzo szybko, lecz działanie czaru jest krótkotrwałe.

8. W celu wystraszenia wroga warto rzucać czar wywołujący bicie kamieni. Jest on skuteczny zwłaszcza wobec przeważających sił wroga.

9. Podczas walki nie zapomnij uzdrawiać swoich jednostek.

10. Takie pomieszczenia, jak skarbiec, kurnik, mroczna biblioteka, buduj od razu większe niż potrzebujesz lub wokół każdego z nich zostaw trochę miejsca na ewentualną rozbudowę. Jeśli postawisz drugi taki sam budynek, to potwory będą chodzić i tak tylko do jednego z nich i będą głodne.

11. Jeśli to tylko możliwe, wyjście z Twego labiryntu powinien tworzyć jeden długi korytarz zabezpieczony drzwiami, pułapkami, posterunkami obronnymi.

12. Dbaj o stały i szybki dopływ złota do Twojego skarbca. Jeśli złoża kruszcu są daleko od Twoich korytarzy, możesz zbudować obok niewielki skarbiec - przyspieszy to wpływy złota na Twoje konto.

13. Odbudowuj swoje lochy. Uniemożliwia to wrogowi przekopanie się do Twoich korytarzy.

Mariusz Miros, Gdańsk

TRANSPORT TYCOON DELUXE

1. Jeśli wysadzenie jednego pola z farmą lub wybudowanie na nim jezdni kosztuje majątek, posadź na tym polu drzewko, a następnie wysadź je.

2. Jeśli „local authority" nie pozwala na wybudowanie w pobliżu miasta stacji, lotniska lub portu to obsadź takie miasto drzewkami, aż wskaźnik „local authority" zmieni się „minimum" na „poor".

Łukasz Szczepanik, Polkowice

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
rip@sgk.com.pl

Hexen 2

minimum:
Pentium 90
16MB RAM, SVGA
CD-ROM x2,
120 HDD

Zręcznościowa

producent:
RAVEN SOFTWARE / ID SOFTWARE
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
OPTIMUS BIS

UWAGA! Teren gry został podzielony na niezbyt wielkie obszary, przy czym do każdego z nich prowadzą drzwi-teleporty, obok których wisi tabliczka z nazwą miejsca docelowego. Aby ułatwić Ci orientowanie się w świecie **Hexen 2**, zdecydowałem, że w rozwiązaniu zachowam oryginalną pisownię tychże miejsc (a także większości przedmiotów). Oczywiście, rozlokowania przeciwników w poniższym tekście nie podaję - w końcu to Ty jesteś tu herosem.

CZARNE UROCZYSKO

Wejdź po rampie do góry. W pomieszczeniu na ścianie po prawej, patrząc od strony drzwi, wciśnij przełącznik. Otworzy się ukryte przejście. Wskocz w nie, wciśnij trójkątny przycisk i wejdź w teleport. Przejdź koło cmentarzyka i idź korytarzem do pomieszczenia z sarkofagiem. Wciśnij przycisk na kolumnie po prawej i nadepnij na deskę pod odsuniętym grobowcem. Przejdź przez otwarte w ten sposób drzwi i korytarzem powędruj do zielonej polanki. Idź w lewo, przez skalny tunel, aż do drewnianego mostu. Przejdź przez niego, a dotrzesz do laboratorium Czarodzieja Czaszki. Za złotą sadzawką w centrum przeczytaj książkę na pulpicie. Wróć na most i wskocz do wody. Pod wodą znajdź i wciśnij przycisk.

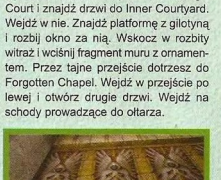
Przepłyń przez teleport. Idź w dół, do pomieszczenia z gigantycznym kołem i dźwignią. Pociągnij za nią. Przejdź przez drzwi, które w ten sposób otworzyłeś. Idź przed siebie, aż dotrzesz do grobowca Lorica (Tomb of Loric). Poczekaj aż trumna uniesie się do góry i zabierz Bones of Loric. Wróć do laboratorium i wejdź w drzwi prowadzące do Barbican. Znajdź katapultę, wejdź na nią i uderz w dźwignię, a przelecisz pięknym łukiem nad murem obronnym. Idź do zwodzonego mostu. Wskocz do fosy i płyń w lewo. Znajdź kratkę ściekową, rozbij ją i wpłyń do kanałów. Skręć w prawo i w pierwszą odnogę prowadzącą w górę. Rozbij mur i wejdź do zamku. Przeczytaj notę na podłodze koło stołu. W zamku znajdź pomieszczenie na piętrze z kilkoma wazami pod ścianą.

Rozbij wazy i uderz w symbol na murze. Otworzy się tajne przejście. Wejdź w nie. Na końcu korytarzyka znajdziesz wielką kuszę. Stań na płycie po lewej, aby sterować kuszą. Zniszcz nią wieżę w oddali. Przeskocz na drugą stronę fosy i wejdź w teleport, a znajdziesz Mill Key - klucz do młyna. Wskocz do fosy i płyń w lewo, a znajdziesz drogę powrotną do Czarnego Uroczyska (Blackmarsh). Idź na polankę, a potem w jej przeciwny koniec, do drzwi prowadzących do The Mill. Dojdź do miejsca z dwoma teleportami. Wejdź w ten po lewej.

Wejdź do młyna (drzwi są po prawej). Podejdź blisko żarn, aby zmielić Bones of Loric. Wyjdź na zewnątrz. Przed młynem odbierz Dust of Loric. Przejdź przez teleport i wejdź do drugiego (jest teraz na lewo). Przełącz dźwignię koło dzwonu, a otworzysz podziemne przejście. Wejdź tam. Na końcu znajdziesz drzwi do Blackmarsh. Idź do laboratorium i w złotej sadzawce zmień Dust of Loric na Mithril Transmutation. Idź do Barbican. W zamku miń pokój, gdzie otworzyłeś tajne przejście i idź wyżej. Dźwignią opuść zwodzony most. Idź jeszcze wyżej. Za kotłem znajdziesz kratę w podłodze. Rozbij ją i spadnij na dół. Znajdź komnatę ze zrujnowanymi schodami (brakuje jednego stopnia). Wejdź na nie, podsuwając odpowiednio jedną z opancerzonych beczek.

Na górze idź w lewo. Otwórz tam okno i wskocz do fosy. Popłyń w prawo. Znajdź drzwi z mithrilu. Za pomocą Mithril Transmutation zamień je w drewniane. Rozbij je i zabierz Castle Key. Płyń dalej i weź Ring of Water-breathing (umożliwia oddychanie pod wodą). Przepłyń pod zwodzonym mostem i wyjdź na brzeg (są tam schodki). Wejdź do zamku i idź na dziedziniec targowy (stoi tam stragan). Skręć w prawo i idź do drzwi prowadzących do King's Court. Idź do przejścia za znakiem rzeźni (Meat). Skręć w lewo i wejdź do stajni (Stable). Wejdź do środka i przejdź przez drzwi po prawej. Podejdź do beli słomy i zrób sobie przejście, rozbijając je.

Koło leżących tam zwłok znajdź i przeczytaj list. Znajdź teraz skład solmy z drabiną przy ścianie. Wejdź po niej. Na górze wejdź w przejście po prawej i po rampie aż na samą górę. Przeskakując z belki na belkę dotrzesz do małych drzwi pod sufitem. Przełącz znajdującą się tam dźwignię. Skocz na dół, zabij golema i zabierz łopatę z pomieszczenia, z którego wyszedł golem. Wróć na parter stajni. Znajdź kuźnię. Przejdź po lewej stronie drzewa, a powinieneś wykopać Treasure Key. Wróć do King's Court i znajdź drzwi do Inner Courtyard. Wejdź w nie. Znajdź platformę z gilotyną i rozbij okno za nią. Wskocz w rozbity witraż i wciśnij fragment muru z ornamentem. Przez tajne przejście dotrzesz do Forgotten Chapel. Wejdź w przejście po lewej i otwórz drugie drzwi. Wejdź na schody prowadzące do ołtarza.



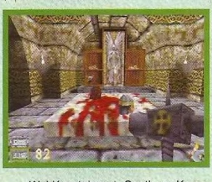
Wciśnij drugą od lewej płaskorzeźbę anioła (dotrzesz od niej po wąskich schodkach w murze) i otwórz przejście pod ołtarzem. Zejdź na dół. Rozbij zwłoki owinięte pajęczynami i zabierz Tailor's Key. Wejdź do ścieków i znajdź drzwi oraz teleport. Wróć do Inner Courtyard, a z niego przejdź do King's Court. Znajdź krawca (Tailor). Wewnątrz wejdź po schodach i otwórz szafę. Rozbij fałszywą ścianę za nią i zabierz Disrupt Magic Scroll. Wróć do King's Court i udaj się do wejścia do The Palace. Wewnątrz idź w dół, miń salę tronową, przejdź przez wielkie, okrągłe drzwi, miń basen i idź do sali z fontanną.

Zejdź w dół i otwórz drzwi po prawej. Idź korytarzem do spiralnych schodów. Na dole otwórz pomieszczenie ze skarbami i zabierz z niego Amulet of Hunger i inne „dopalacze". Wejdź w teleport. Trafisz do sali tronowej. Wróć do King's Court. Idź do The Shoppe. Na piętrze rozbij kufer i uderz w ścianę niedaleko miejsca, gdzie stał kufer. Znajdziesz świątynię Brotherhood of Hunger. Wejdź tam i przeczytaj tekst nad ołtarzykiem. Idź do Stables i udaj się do kuźni, wejdź na piętro i wciśnij przycisk nad paleniskiem. Wejdź w otwarte przejście i zabierz Stable Key. Idź do miejsca, gdzie zdobyłeś łopatę i wejdź na rampę prowadzącą do góry. Za pierwszą rampą wejdź w drzwi po prawej. Skręć w drugie przejście po lewej i otwórz drzwi za pomocą Stable Key. Zniszcz dywan na podłodze i wskocz w dziurę pod nim. Rozbij mur na końcu przejścia i otwórz drzwi. Przełącz przełącznik po lewej i zabierz Pile of Sand (pojawi się po prawej).

Wróć do paleniska w kuźni i przetop piasek (Pile of Sand) na szkło (Bead of Glass). Idź do Inner Courtyard (przez King's Court), skręć w prawo i idź do sklepu. Na piętrze przeczytaj tekst przy kominku, przykucnij i wejdź do środka.

Wewnątrz wejdź na górę po stopniach aż do wielkiego koła szlifierskiego. Dzięki niemu otrzymasz soczewkę (Lens of Seeing). Pamiętaj, aby zabrać ją ze sobą (jest po lewej). Idź na plac z gilotyną i wejdź w korytarz po prawej. Wejdź rampą na górę i idź w lewo. Za schodami znajdziesz teleport - wejdź w niego.

Gdy przejdziesz pod kryształowym łukiem, posiądziesz moc pozwalającą zabić Kryształowego Golema. Znajdź sklep z nagrobkami. Na piętrze wciśnij przełącznik koło półki z książkami i wejdź w otworzone w ten sposób drzwi. W pomieszczeniu z Impami wejdź w drzwi po lewej. Gdy dojdziesz do podwyższenia zalanego krwią, wejdź na nie i idź korytarzem w dół po lewej.



Wejdź w teleport. Spotkasz Kryształowego Golema, którego musisz zabić. Gdy tego dokonasz, przejdź przez czerwony teleport, a spotkasz pierwszego Jeźdźca Apokalipsy - Głód.

MAZAERA

Aby wejść do budynku otoczonego lawą, musisz uaktywnić dwa mosty (jeden przełącznikiem i drugi dźwignią w labiryncie korytarzy). W budowli dojdź do ołtarza. Otworzysz drzwi u szczytu wielkich schodów. Na górze znajdź przejście do Obelisk of the Moon. Znajdź schody w dół. Wejdź na murek i wskocz na framugę drzwi po przeciwnej stronie. Pojawią się stopnie przy murze. Dotrzyj do nich na taras z łucznikiem i przeczytaj wiadomość.

Zeskocz na dół i wejdź do budynku. Wewnątrz przydepnij obydwie płytki w podłodze, a otworzysz trzy drzwi. Idź w lewo. Na moście spadnij w dół zaraz przy pierwszym segmencie i wejdź w teleport. Zabierz Ornamental Key. Wróć do Plaza of the Sun (to miejsce, gdzie zacząłeś poziom). Kluczem Ornamental otwórz drzwi na lewo pod schodami i idź do miejsca zwanego Test of Fire.

Musisz przełączyć trzy dźwignie. Są na ścianach, a jedyną drogą do nich jest przeskakiwanie z jednej ruchomej półki na drugą. Gdy tego dokonasz wejdź do budynku pośrodku i zabierz Element of Fire. Wciśnij też przycisk na ścianie, a zjedziesz windą w dół do wejścia do Court of 1000 Warriors. Wyjdź na zewnątrz budynku i idź schodami na samą górę.

Wejdź na dysk z czerwonym sztyletem (obróci się). Przejdź przez właśnie otwarte drzwi po lewej stronie basenu z lawą. Znajdź zniszczony most linowy. Wejdź w przejście po prawej. Wskocz do wody, wciśnij przełącznik, przepłyń przez otwartą kratę, zabierz Jade Skull i wciśnij kolejny przełącznik Popłyń z powrotem i wróć do Plaza of the Sun przez nowo otwarte przejście. Znajdź drzwi do Square of Stream (są za niewielkim strumyczkiem).

W komnacie z czterema wyjściami wybierz to po prawej i idź tak długo, aż napotkasz studnię. Wskocz do niej i przepłyń przez podwodny labirynt na drugą stronę. Zabierz Water Element. Znajdź pomieszczenie z wysokim obeliskiem i Mystic Urn na szczycie. Zabierz urnę (możliwe, że będziesz potrzebował Bote of Speed). Wejdź w przejście pod schodami, obejdź basem i wejdź na płytę, która spowoduje wynurzenie platformy z basenu. Zabierz z niej Serpent's Heart. Odnajdź pokoik z ołtarzem i małym basenikiem. Połóż Serpent's Heart na ołtarzu, a dostaniesz Crystal Skull. Wróć do Plaza of the Sun i idź do Obelisk of the Moon. W czerwonych wnękach umieść czaszki (skull). Przejdź przez ukryte drzwi, które właśnie otworzyłeś i wejdź w drzwi do Palace of Columns. Znajdź budynek w kształcie piramidy.

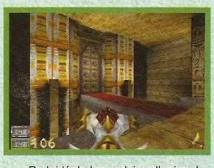
Dotrzyj do korytarza z czerwonym dywanem. Wejdź w drzwi po prawej i idź aż do pomieszczenia z lawą. Przełącz przełącznik i przejdź po utworzonym moście. Tam wciśnij kolejny przycisk, a pojawi się następny most. Wróć do czerwonego dywanu i wejdź w drugie drzwi. Przejdź przez teleport, a trafisz do Tomb of the High Priest. Idź na lewo i w dół. Znajdź zielony mur, poczekaj aż się odsunie, przykucnij i przejdź korytarzem, uważając, aby nie dać się zgnieść. Na końcu jest balkonik. Zeskocz na dół i otwórz sarkofag.

Wejdź w nowo otwarte drzwi i zabierz Element of Air. Wróć do Palace of Columns i za budynkiem w kształcie piramidy znajdź wejście do Court of 1000 Warriors. Wejdź na schody po lewej i zeskocz w dół. Omijając ruchome bloki, dotrzyj do ostatniego i zabierz Element of Earth. Wróć przez właśnie powstały korytarz do Palace of Columns. Idź do Obelisk of Moon i znajdź drzwi do Bridge of Stars. Umieść żywioły (elements) na cztero-poziomowej konstrukcji w wielkiej komnacie. Zacznij od góry i umieszczaj żywioły pośrodku każdego z mostów. Koło teleportu znajdziesz nowe schody prowadzące do czerwonego teleportera. Wejdź w niego, a zmierzysz się z drugim Jeźdźcem Apokalipsy - Śmiercią.

THYSIS

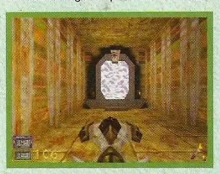
Zaczynasz w Temple of Horus. Znajdź wielką statuę ze skrzyżowanymi ramionami. Idź w lewo, aż dotrzesz do balkonu nad kamiennym obeliskiem. Zeskocz w dół i wejdź w przejście pod balkonem. Dotrzesz do niewielkiej piramidy. Otwórz drzwi do niej, wciskając przycisk po prawej (musisz przy nim podskoczyć). Wewnątrz, uważając na pociski kamiennej kobry, pchnij ścianę na prawo od wejścia.

Z tajnego pomieszczenia zabierz Eye of Horus. Wciśnij też przełącznik, aby unieszkodliwić kobrę i otworzyć drzwi po przeciwnej stronie. Wejdź w te drzwi i idź aż do pomieszczenia z niewielkim, czerwonym mostem w centrum.

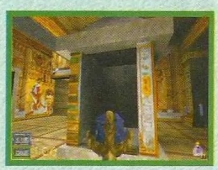


Podejdź do krawędzi podłogi po lewej stronie mostu i spoglądając w dół, zeskocz na belkę poniżej. Rozbij tam mur (jest na nim pęknięcie). Z pokoju z ciałem i stołem zabierz Key of Anubis i przeczytaj wiadomość. Wróć do czerwonego mostu, zeskakując niżej i korzystając z teleportu, otwórz drzwi za pomocą Key of Anubis i znajdź kolejną wiadomość. Przejdź też przez niebieski teleport. Obróć się w prawo i zeskocz w dół. Skręć w lewo i wejdź w przejście, którego wcześniej nie było. W pomieszczeniu z Tomb of Power i popiersiem Anubisa umieść Eye of Horus przed popiersiem i wejdź w drzwi, które otworzą się za Tobą. Idź w lewo do komnaty z czerwonymi teleportami i znakiem Ankh na podłodze.

Przejdź przez teleport prowadzący do Palace of Pharaoh. Przy schodach, po prawej, jest wylot wielkiej rury. Podejdź do niej, przełącz przełącznik odsuwający kraty i wpełznij do rury. W wodzie, po prawej, rozbij kufer i zabierz Scarab of Time. Wróć do Temple of Horus. Tym razem przejdź przez teleport do Temple of Nefertum. Idź przed siebie aż do niebieskiego teleportu. Przy Kole Czasu przeczytaj tekst po lewej, a otworzą się drzwi na prawo. Przejdź przez nie i idź do niebieskiego teleportu Portal of Set.



Wejdź w niego, a znajdziesz się w Ancient Temple of Nefertum, czyli w tym samym miejscu, ale o 1000 lat wcześniej. Znajdź pomieszczenie z figurami czterech węży. Idź dalej schodami w górę aż do zablokowanego przejścia. Wciśnij przycisk po lewej - otworzy to drzwi po przeciwnej stronie. Wróć do czterech węży i przejdź przez teleport prowadzący do Shrine of Naos. Rozbij wazę po lewej i wciśnij znajdujący się pod nią przycisk. Wejdź w nowo powstałe przejście i idź do niebieskiego teleportu. Zeskocz w kierunku stóp wielkiego posągu. Przejdź między jego nogami i popchnij ścianę i idź tajnym przejściem aż do pomieszczenia z niewielkim pudłem pośrodku. Wciśnij ukryty przycisk na ścianie (po prawej). Wejdź do pudła w środku i wjedź windą na górę.



Wejdź tam do kolejnego niebieskiego teleportu. Znajdziesz się w objeciach posągu. Zabierz Guardian Key i zeskocz w dół. Wróć do pomieszczenia z pudłem w centrum i idź w dół rampą po prawej. W korytarzu zakończonym ścianą z hieroglifami znajdź ukryty przycisk i otwórz tajemne drzwi. Obejrzyj dokładnie tabliczkę na ścianie (tę z trzema zestawami kwadracików).

Wejdź do teleportu po lewej. Zejdź w dół, do czerwonego teleportu prowadzącego do Ancient Temple of Nefertum. Wciśnij przycisk po lewej stronie statuy z czterema wężami. Wejdź w otwarte w ten sposób drzwi, idź korytarzem w lewo, dalej w górę i w dół, a następnie w lewo do drzwi z symbolem ptaka. Dojdź do pokoju z sarkofagiem pośrodku. Przyciskiem po prawej wyłącz ogniste kule. Wejdź na sarkofag i wciśnij znajdujący się na ścianie przycisk. Z otwartego sarkofagu zabierz Rough-cut Gem i wejdź przez drzwi, które otworzyły się razem z sarkofagiem. Idź przez siebie aż do mostu z dziewięcioma płytkami. Przejdź po nich zgodnie z jednym z wzorów, które widziałeś na plakietce wcześniej. Po drugiej stronie mostu zabierz Imsethy Canopic Jar. Wróć do niebieskiego teleportu aż do Koła Czasu. Wciskaj przycisk z wizerunkiem oka tak długo, aż koło ustawi się w Konstelacji Hipopotama (Constellation of Hippopotamus). Wciśnij przycisk na ścianie po prawej. Otworzy się przejście prowadzące do teleportu, który przeniesie Cię do teraźniejszej Temple of Nefertum. Wróć do Temple of Horus i przejdź przez teleport do Pyramid of Anubis. Wejdź w drzwi zdobione hieroglifami i umieść Rough-cut Gem na kamiennym bloku. Obejdź go dookoła i powciskaj wszystkie przełączniki. Otrzymasz Serpent's Eye Gem.

Idź do komnaty z wielką kobrą w głębi. Na postumencie przed posągiem kobry umieść Serpent's Eye Gem i przejdź przez mostek. Zabij kobrę (posąg ożyje) i zabierz Hapy Canopic Jar. Idź z powrotem i skręć w prawo przy fontannie. Idź w górę i przeskocz po filarach na balkonik po drugiej stronie. Idź do pokoju z czerwonym dywanem - nie wchodź na niego, to pułapka. Popchnij mur z krwawym odciskiem dłoni i wciśnij przycisk w odsłoniętym korytarzyku. W pomieszczeniu pojawi się Pharaoh's Scepter. Zabierz go. Podejdź powoli do dywanu. Gdy się zapadnie, zeskocz na dół, unikając znajdujących się tam ostrzy. Znajdź miejsce z wielką płaskorzeźbą.

Wejdź na murek i wciskaj płaskorzeźby w następującej kolejności: środkowa, lewa i prawa. Wejdź w otwartą trumnę. Dojdź do pomieszczenia z belką przerzuconą nad otworem w podłodze. Zeskocz na dół. Przesuń beczki na wszystkie płytki w podłodze, a otworzysz drzwi. Umieść Pharaoh's Scepter przed popiersiem Anubisa. Wejdź po nowo powstałej rampie i zabierz Duamutef Canopic Jar. Wróć do Temple of Horus. Wejdź do teleportu prowadzącego do Palace of the Pharaoh. Ponownie wejdź do rury po prawej. Przepłyń przez drzwi z symbolem ptaka i idź na lewo od statuy. Rozbij mur po lewej, popłyń tunelem i skręć w prawo. Na brzegu rozbij czerwoną ścianę. Zeskocz w dół i wyjdź przez schody po lewej. Przeczytaj napis i nadepnij na płytę w podłodze, aby otworzyć drzwi powyżej. Skocz w prawo, do wody i przepłyń podwodnym tunelem. Przejdź przez teleport Idź schodami w górę aż do rampy także prowadzącej w górę. Dotrzesz do pokoju z dwojgiem drzwi.

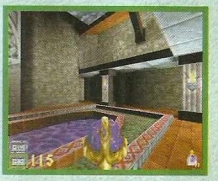
Wejdź w otwarte wrota po prawej i idź do sali tronowej. Wciśnij przycisk za kolumną na lewo od tronu. Wejdź w otwarte przejście przed tronem i zabierz Pharaoh's Key. Wróć do pokoju z drzwiami. Te zamknięte otwórz za pomocą Pharaoh's Key. Idź do sypialni. Wciśnij skąrabeusza na ścianie po lewej stronie wanny, a otworzysz sekretne przejście. Idź tam i znajdź Quebhsenuef Canopic Jar. Wszystkie Canopic Jar umieść na głównym ołtarzu (po jednej z każdej strony).

Wskocz do łodzi i popłyń przed siebie. na końcu przejdź przez czerwony teleport prowadzący do Temple of Light. Wejdź schodami w górę i skręć w prawo. Koło pomieszczenia z pudłem w środku zeskocz do golema i idź w lewo, a potem rampą w górę. Wskocz po stopniach na prawo i przełącz dźwignię. Przejdź przez otwarte drzwi i zabierz Key of Ra. Obróć się i wyjdź przez kolejne drzwi. Obejdź pudło i otwórz drzwi na dole. Na zegarze słonecznym ustaw 12 o'clock. Wróć do pudła i wskocz do środka.

Zjedziesz na dół, gdzie musisz zabrać Lower Crown of Egypt. Wróć do Palace of the Pharaoh i dalej, aż do Temple of Horus. Idź do pomieszczenia nazywanego Chamber of Sun (komnata za czerwonym mostkiem), rozbij tam drzwi i zabierz Staff of Nefertum. Przez niebieski teleport wróć do pomieszczenia z teleportami. Przejdź przez ten prowadzący do Temple of Nefertum. Idź do Koła Czasu. Na środku umieść Staff of Nefertum. Pojawi się przycisk z okiem. Wciskaj go tak długo, aż koło ustawi się w Konstelacji Isis (Constellation of Isis). Pojawi się Upper Crown of Egypt. Zabierz ją. Wróć do Temple of Horus. Umieść obydwie korony (Lower i Upper Crown of Egypt) przy znaku Ankh. Podłoga zjedzie w dół. Wskocz tam i zmierz się z trzecim Jeźdźcem Apokalipsy - Zarazą.

SEPTIMUS

Rozpoczynasz w Hell of Heroes. Idź przed siebie, aż dotrzesz do stopni prowadzących w dół, do wody. Wejdź schodami po lewej i podążaj dalej, aż do pomieszczenia z basenem pośrodku.



Zejdź w lewo i na dół do pokoju z czerwonym dywanem i czerwonym kryształem. Zabierz kryształ (Crystal) i rozbij pęknięty mur po lewej. Podskocz i uaktywnij przełącznik. Wróć do basenu i wejdź na galeryjkę u góry, idąc aż do złotego teleportu. Przez niego trafisz do zielonego labiryntu. Skręcaj zawsze w lewo, a dotrzesz do przycisku w ścianie. Dostań się od przeciwnego rogu labiryntu, znajdź fałszywą ścianę i przejdź przez nią. Wciśnij kolejny przycisk. Wróć przez złoty teleport. Przejdź na drugą stronę basenu i wejdź w nowe drzwi (otwierają się po przełączeniu pierwszego przełącznika w labiryncie). Znajdź pokój z postumentem, na którym umieść kryształ, aby go podładować. Zabierz naładowany kryształ (Power Crystal). Stłucz witraż i zeskocz na dół. Idź do pomieszczenia z wielką maszynerią w centrum.

Umieść Power Crystal w czerwonej wnęce i wciśnij przycisk. Most zacznie się obracać. Idź na górę i obróć most tak, aby dostać się do drzwi w bocznej ścianie. Wejdź do Forum of Zeus. Idź do wielkiego basenu i wskocz do niego. Popłyń w prawą stronę. Wciśnij pierwszy, a potem drugi przycisk. Wróć do basenu i windą wyjedź na powierzchnię. Wciśnij przycisk w podłodze. Zeskocz na właśnie podniesiony most, obróć się i wejdź w korytarz. Idź do dziedzińca z fontanną. Wyjdź przez okno na galeryjkę biegnącą dookoła dziedzińca. Dojdź do popękanego muru i rozbij go. Wciśnij znajdujący się tam przycisk. Zeskocz na dół, ustaw się plecami do fontanny i idź w prawo. Przesuń ciemny mur i wejdź do komnaty ze schodami w dół. Wciśnij przycisk na ścianie. W pomieszczeniu z basenem przesunie się platforma. Zejdź schodami i idź do pokoiku z trzema przyciskami. Pojawi się komunikat „Choose your fate". Wciśnij lewy przycisk. Obróć się i idź w prawo, aż do komnaty z trzema artefaktami.

Zabierz Mystic Urn z niszy po lewej i wróć do basenu (tego zaraz z początku etapu). Wskocz do niego, wyjedź windą w górę i skacząc na nową platformę po lewej, udaj się do pomieszczenia z sześcioma wielkimi soczewkami. Powciskaj przyciski w podłodze, aby ustawić soczewki w odpowiedniej pozycji (wszystkie w jednym rządku). W pewnym miejscu uderza błyskawica. Idź tam i schodami mi po prawej w górę. Nad soczewkami wciśnij przycisk, aby przepalić drzwi poniżej. Wejdź w nie i idź aż do sali tronowej Zeusa. Przejdź całą salę w kucki, w przeciwnym razie usmaża Cię promienie światła. Z sali zabierz Silver Bar.

Wróć do Hall of Heroes. Idź do labiryntu (tego zielonego) i znajdź drzwi do Gardens of Athena. Znajdź pomieszczenie z małym basenikiem przy schodach, wskocz do wody i rozbij popękany mur. Na końcu tunelu wciśnij przycisk. W pokoju obok powinien pojawić się nowy filar. Wyjdź z wody i idź schodami w górę aż do przejścia na dziedziniec. Zeskocz do basenu po lewej i wciśnij kolejny przycisk. Wyjdź z wody i wciśnij przycisk na ścianie po lewej aby włączyć windę. Wjedź nią na górę i idź do korytarza na lewo. Na końcu jest przycisk, który wciśnij. Otworzą się drzwi do domu na dziedzińcu. Wejdź do tego domu.

Znajdź drogę do kolejnego dziedzińca. Idź korytarzem po lewej aż do płaskorzeźby na lewej ścianie. Idź prosto, schodami w górę aż do pomieszczenia z przyciskiem. Wciśnij go. Wróć i wejdź w przejście naprzeciwko płaskorzeźby. Wejdź do dużej świątyni. Wewnątrz strzel w przycisk na suficie, zabierz Stone of Summoning i wyjdź na zewnątrz. Wskocz na krawędź muru po prawej i wciśnij przycisk na końcu występu. Zeskocz w dół i podjedź windą na piętro. Obejdź most i wciśnij przycisk na końcu aby otworzyć drzwi. Idź w dół aż do galerii nad jeszcze jednym dziedzińcem. Wejdź w drzwi po lewej (te między dwoma kolumnami).Idź aż do pomieszczenia z bandą śpiących Impów. Rozbij pęknięty stopień na szczycie schodów i nadepnij na płytkę, która jest pod nim.

Zabierz Gold Bar i wciśnij przycisk za posągiem Ateny. Zeskocz na dziedziniec i wejdź w wąskie przejście przed sobą. Weź Ring of Flight (Pierścień Latania) i poleć zabrać Krater of Might z dachu domu. Wróć do Hall of Heroes. Wróć do zielonego labirytnu i znajdź wejście do Reflection Pool. Gdy natrafisz na basen poniżej, wskocz do niego, wyjdź z wody i idź do wielkiej świątyni. Umieść Silver Bar i Gold Bar na półkach po bokach wejścia do świątyni, żeby otworzyć drzwi. Wejdź do środka, idź w prawo, aż do pokoju z kamiennym mostem. Przejdź przez niego i wejdź w drzwi prowadzące do Baths of Demetrius. W pierwszym pokoju idź w lewo, miń pomieszczenie z kratami w podłodze i dojdź do pokoju z przyciskami we wnękach.

Wciśnij je w następującej kolejności: ogień, para (pionowe, falujące linie), woda, powietrze (poziome, falujące linie). Zabierz Diamond Scepter. Zeskocz z mostu i obejrzyj ponumerowane trójkąty na ścianach. Znajdź pomieszczenie z basenem i przyciskiem. Obejrzyj dokładnie rysunek pod nim. Wróć do trójkątów i ustaw pierwszy (jest pod rzymską cyfrą I) ostrym końcem w górę, drugi w prawo, a trzeci w dół. Wróć do komnaty z basenem i nadepnij na przycisk w podłodze. Uwolni to beczki. Przeskocz nad nimi i wciśnij przycisk, który otworzy przejście po lewej. Wejdź tam i idź schodami w lewo. Dalej przed siebie i w prawo do pokoju z basenem. Wskocz do wody i wpłyń w przesmyk po prawej. Wypłyń w pokoju z przyciskiem. Wciśnij go i znajdź miejsce ze schodami po lewej, fontanną na lewo i oknem pośrodku.

Musisz wskoczyć do okna i zabrać z Crown of Kings. Wróć do Reflection Pool. Idź do kamiennego mostu nad basenem. Wskocz do wody i przepłyń kanałem pod mostem, wyjdź z wody i wjedź windą w górę. Wciśnij przycisk z lewej, aby opuścić most. Dojdź do tego mostu, przejdź go i umieść Crown of Kings i Diamond Scepter na postumentach, aby otworzyć drzwi. Dotrzesz nimi do Temple of Mars. Idź do komnaty z błyskawicami i wejdź między nie - w sam środek pomieszczenia.

Wciśnij płytę w podłodze i wjedź windą na samą górę. Wciśnij znajdujący się tam przycisk. Idź w lewo, aż do balkoniku nad pomieszczeniem z bujającymi się ostrzami. Wciśnij kolejny przycisk. Znajdź komnatę ze Skull Wizard Lordem. Zabij go i zabierz Sunstone. Idź do pomieszczenia z galeryjką dookoła, wejdź po schodach i wciśnij przycisk na ścianie, aby otworzyć drzwi. Wejdź w te po lewej i zabierz wszystko, co znajdziesz. Wróć i wejdź w prawe drzwi. Wejdź schodami po prawej i znajdź kolejnego Skull Wizard Lorda. Zabij go i zabierz Shadowstone. Wyjdź z pomieszczenia i idź do wnęki po prawej, wciśnij tam przycisk, a pojawi się przejście. Zeskocz do komnaty z ostrzami i trzymając się lewej ściany, znajdź drzwi prowadzące na balkon z widokiem na pomnik Marsa.

Zeskocz na dół i wejdź w przejście pod balkonem. Zabij kolejnego Skull Wizard Lorda i zabierz Voidstone. Idź za pomnik Marsa do dziedzińca z trzema postumentami i wielkim kamieniem pośrodku. Umieść na postumentach wszystkie kamienie (Sunstone, Shadowstone i Voidstone). Otworzy się głęboka studnia. Wskocz do niej i zmierz się z czwartym i ostatnim Jeźdźcem Apokalipsy - Wojną.

POWRÓT DO UROCZYSKA

Zaczynasz w Cathedral. Na początek przeczytaj tabliczkę na ścianie. Obróć się i idź w lewo, dalej w dół i koło zakratowanych drzwi, aż do magazynu. Rozbij kratę w głębi, przykucnij i wejdź w tunel. Spadniesz na belki. Jedna z nich powinna złamać się pod Tobą. Wpadniesz do wody. Przy grobowcu wciśnij przycisk (jest dobrze ukryty). Przeciśnij się przez kolejny tunel i dojdź do teleportu. Trafisz do sypialni.

Znajdź i przeczytaj książkę. Wróć do miejsca, gdzie zaczęłeś etap. Wejdź w drzwi prowadzące do Tower of Dark Mage. Skręć w lewo i idź do spiralnych schodów. Idź w górę i wejdź w drugie drzwi. Przy statule Impa rozbij deski po lewej i przekręć wielkie koło zębate. Uruchomi to most nad przepaścią. Szybko przebiegnij na drugą stronę. Idź w górę schodami po lewej, aż do sypialni Shadow Wizarda.

Rozbij płaskorzeźbę smoka i zabierz Gold Sphere. Wróć przez most (musisz wcisnąć przycisk w ścianie, aby się pojawił), zejdź w dół i idź w drzwi po prawej, aż do pomieszczenia z kurtyną na ścianie. Przeczytaj list z biurka i rozsuń kurtynę ze złotymi lwami. Wejdź w tunel i wjedź windą do laboratorium Czarnego Maga. Zabij go i zabierz Sheet Music ze stołu. Przykucnij za krzesłem i umieść tam Gold Sphere. Wejdź w teleport między dwiema dużymi kulami. Na zewnątrz zabij golema, aby otworzyć wyjście. Przejdź przez nie i idź aż do wysokiej statuy. Rozbij lewy przedni róg podstawy pomnika, aby go przewrócić.

Zabierz Ring of Flying, użyj go i poleć w górę, aby zabrać Mage's Tome. Wyleć przez teleport w ścianie na wejściem, aby wrócić do spiralnych schodów. Wróć do Cathedral. Idź w prawo aż do komnaty z organami i witrażami w oknach. Zagraj na organach - za witrażami otworzą się drzwi. Rozbij szyby i przejdź przez okno. Idź korytarzem do wielkiego dzwonu. Wskocz do pomiesz-

czenia pod dzwonem. Leży tam Tyranith's Body. Powolutku przejdź przez znajdujący się tam teleport i zabierz Defiled Holy Relic z balkoniku, na który trafisz. Zeskocz na dół, obróć się i przejdź przez teleport. Znajdź basenik ze święconą wodą i oczyść w nim Defiled Holy Relic - otrzymasz Holy Cross.

Zabierz krzyż i wróć do teleportu. Przejdź przez niego i podejdź do ołtarza. Wejdź w sekretne przejście pod ołtarzem. Dojdź do pokoju z dziurą w podłodze i rozbij mur po prawej. Zabierz wszystko, co znajdziesz i wskocz w dziurę. Dalej przejdź przez teleport. Idź w górę do płaskorzeźby, poczekaj aż się otworzy. Znajdź teraz wejście do Underhall's i wejdź w nie. Dojdź do lochu ze ściekami i wylotem rury po prawej. Zejdź na dół i idź ściekiem do pomieszczenia z wylotami rur na ścianach. Wejdź na schody w głębi pomieszczenia i przekręć zawór. Otworzy się przejście w jednej z rur po lewej. Wejdź tam. W kolejnym pomieszczeniu przekręć zawór na lewej ścianie. Dojdź do komnaty z lawą i spiralnymi schodami. Wejdź na samą górę. Przejdź przez drzwi. Na podstawce pośrodku umieść Mage's Tome.

Zejdź korytarzem w dół. Na końcu drogi popchnij mur po lewej. Tajnym przejściem wróć do lochu ze ściekiem i rurą po prawej. Wejdź w nią. W piwniczce wyjdź na brzeg po prawej, przeskocz na drugą stronę i zabierz Prybar. Skocz na drugi brzeg i idź do drzwi prowadzących do Dark Mage's Tower. Wróć do laboratorium Maga i za pomocą Prybara otwórz zablokowane drzwi w głębi. Zabierz wszystko, co znajdziesz i wróć do miejsca, skąd wziąłeś Prybar. Zejdź schodkami do ścieku i idź w lewo. Znajdź zawór na ścianie i przekręć go. Zabierz Icon of the Defender i przejdź przez dziurę po prawej. Gdy dotrzesz do sali tortur, otwórz drzwi po prawej. Wejdź do celi, rozbij mur, przeczytaj napis w celi obok i strzałem rozbij ścianę. Zabierz Krater of Might i wróć do pomieszczenia, gdzie umieściłeś Mage's Tome. Przejdź przez drzwi do Eidolon's Ordeal. Idź w prawo aż dotrzesz do pokoju z witrażami. Stłucz ten przed Tobą i idź schodami w górę.

W pokoju na górze wejdź na schody i przesuń dźwignię po lewej. Zejdź z balkonu i wejdź w drzwi po prawej. Wciśnij przełącznik i wróć na balkon. Idź w prawo. Wskocz na małą platformę i wejdź w drzwi. Dojdź do kamiennych spiralnych schodów, zeskocz na dół i przełącz kolejny przełącznik. Gdy zapadnie się podłoga, zabij pająki i wejdź na szczyt schodów. Wolniutko podejdź do ich krawędzi - spadniesz na półkę poniżej. Przeskakując po filarach dotrzyj do platformy po drugiej stronie pokoju. W pomieszczeniu z liną rozciągniętą na ławą przejdź po tejże linie i uaktywnij czwarty przełącznik. Wróć po linie i wskocz na kolejną półeczkę w murze. Idź do pokoju z dużym pudłem pośrodku i przełącz piątą dźwignię. Zjedź razem z pudłem, obróć się i skocz na półkę koło szóstego, ostatniego przełącznika. Przełącz go. Teraz udaj się do pomieszczenia z lawą i półkoistym występem za nią.

Wejdź po schodach po prawej i zeskocz na występ poniżej. Wciśnij przełącznik. Wejdź na mostek i uaktywnij kolejny przełącznik, który otworzy drzwi na szczycie schodów. Wejdź tam i idź schodami po lewej. Otwórz kraty i idź do pokoiku z basenem lawy. Przełącz przycisk w głębi, wskocz na kamień pośrodku lawy i pojedź na nim w górę. Zejdź w dół, aż dotrzesz do krat. Otwórz je i zabierz Soul Key. Zeskocz teraz na dół i znajdź wejście do Eidolon's Lair. Za nimi znajdziesz swojego ostatniego wroga - Eidolona. Z nim musisz sobie dać radę sam.

Adam Gregrowicz

WARLORDS 3 REIGN OF HEROES

wymagania:
Pentium 75
16 MB RAM,
CD-ROM x 4,
40 MB HDD,

Strategiczna

producent:
SSG
wydawca:
RED ORB ENTERTAINMENT
polski dystrybutor:
MIRAGE

Warlords 3 to muzyka dla uszu każdego miłośnika strategii - kto ją usłyszy, ten szybko nie wróci do rzeczywistości. Kampania, gra w sieci, questy, ruiny, magia, oblężenia miast, bitwy i herosi - to tylko niektóre rzeczy, jakimi program może Cię zaskoczyć. Ten oto poradnik powinnien ułatwić Ci życie, jako że stanowi kompedium wiedzy potrzebnej do zwycięstwa tak w kampanii, jak i w pojedynczym scenariuszu.

Początek...

...to bardzo niebezpieczny moment. Musisz zdobyć nowe miasta, zbadać ruiny zanim zrobi to konkurencja, zabezpieczyć swój stan posiadania, a w przypadku włączonej opcji „hidden map", odkryć jak największy obszar mapy. Spośród wszystkich tych zadań, na pierwsze miejsce zdecydowanie wysuwa się zdobywanie nowych miast. Z nich to czerpiesz pieniędze, a ponadto stanowią one miejsce rekrutacji nowych wojsk. Gracz, który na początku zdobędzie ich najwięcej, później w szybkim czasie może prześcignąć swoich konkurentów zarówno pod względem potencjału gospodarczego, jak i militarnego. Problem w tym, że na początku gry często nie masz sił potrzebnych do oblegania neutralnych miast... chyba że są to Twoi herosi. W przypadku kampanii powinieneś rozwijać zatem dwie ich cechy: szybkość - bo pozwoli im ona dotrzeć do nowych miast przed konkurencją, oraz siłę - gdyż jest ona gwarancją sukcesu w czasie oblężenia. W przypadku „zwykłego" scenariusza, kiedy to otrzymujesz świeżo upieczonego bohatera, radziłbym Ci jednak nie wystawiać go na ryzyko śmierci w czasie oblężenia. Lepiej wykorzystać go do przeszukiwania ruin. Sprzymierzeńcy, których być może tam znajdziesz, są silniejsi i dlatego lepiej nadają się do zdobywania miast.

Ale jak je utrzymać?

Miej na uwadze fakt, iż odbicie komputerowi miasta (a zapewne i człowiekowi) wiąże się najczęściej z jego kontratakiem w następnej turze. Przed każdym szturmem powinieneś zgromadzić zatem tyle jednostek, by nie tylko zdobyć miasto, ale i od razu móc je obsadzić silną załogą, która poradzi sobie nawet z bardzo silnym napastnikiem.

Później, gdy linia frontu przesunie się już dalej, możesz zredukować liczbę obrońców do poziomu 3-5 jednostek. Ich zadaniem będzie tylko ochrona przed rajdami nieprzyjacielskich zwiadowców, zaś ciężar właściwej obrony będzie leżał w gestii kilku armii, w których zgromadzisz swe silniejsze jednostki. To będą Twoje siły szybkiego reagowania na wypadek obcej agresji i one to w miarę potrzeby będą wzmacniać załogi zagrożonych miast. Jeśli dysponujesz silną kawalerią możesz nawet pierwszy atakować najeźdźców. W razie porażki masz wówczas szansę wykonać jeszcze jakiś ruch, co w przypadku przegranej na murach miasta jest już raczej niemożliwe.

Innym środkiem obrony, który warto wziąć pod uwagę, jest rozbudowa murów obronnych. Przyznaję, że jest to kosztowny interes, jednak takie działanie daje bardzo dobre rezultaty - nawet słabsze jednostki są w stanie obronić się przed silnym przeciwnikiem.

Ostatni aspekt obrony, na który chciałbym zwrócić Twoją uwagę, to rodzaj wojsk pozostawionych do obrony miasta. Proponowałbym krasnoludzką lub ciężką piechotę, pikinierów albo zombie. Wszystkie te jednostki są tanie, a co ważniejsze, mogą otrzymać relatywnie dużą liczbę trafień. Wydłuża to czas, przez który one same mogą zadawać przeciwnikowi ciosy, do obrony nadają się więc idealnie.

W kupie raźniej!

Problemem równie istotnym co obrona zdobytych miast, jest utrzymanie swoich bohaterów przy życiu. Zacznijmy od tego, iż każde zgrupowanie, nawet to najsilniejsze, i tak zginie w końcu pod silnymi i licznymi ciosami wroga. Gdy w trakcie bitwy tracisz „zwykłe" jednostki, żaden problem, możesz je odtworzyć, jeśli jednak ginie Twój heros, strata jest tym większa, im wyższy był poziom jego doświadczenia. By się przed tym zabezpieczyć, staraj się zawsze utrzymywać zgrupowanie swego herosa tak silne, jak tylko możesz, tzn. po każdej bitwie natychmiast uzupełniaj powstałe straty. Kontruderzenie przeciwnika spotka się wówczas nie z osłabionym, lecz z pełnym zgrupowaniem, a szanse Twojego herosa na to, że dożyje następnej tury będą znacznie większe. Jeśli nie będziesz mógł wzmocnić swojego bohatera albo będzie on podróżował samotnie (na przykład do jakichś niezbadanych ruin), staraj się kończyć jego ruch w jakimś trudno dostępnym miejscu, na przykład w lesie lub na wzgórzu. Przeciwnik będzie miał wówczas do pokonania tę samą przeszkodę terenową, co spowolni jego ruch, a tym samym zaistnieje szansa, iż nie zdąży on przechwycić Twojego bohatera w swojej turze. Najlepiej byłoby, gdyby Twój heros potrafił latać. Wysokie góry są idealnym miejscem do postoju, gdyż niewielka liczba jednostek, które potrafią latać, pozwala wierzyć, iż przeciwnik nie zdoła na czas zorganizować grupy przechwytującej.

Osobna sprawa to magia, a zwłaszcza dwa zaklęcia: „Invisibility" oraz „Phantom Steed". Pierwsze sprawia, iż stajesz się niewidzialny, drugie znacznie wydłuża Twój „zasięg". Co więcej, obydwa zaklęcia działają na CAŁĄ grupę, w której znajduje się czarodziej. Oznacza to, iż masz do dyspozycji broń

SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲

Moje ulubione jednostki

Lotnictwo (pegazy, gryfy, orły, smoki) - największą zaletą tych stworzeń jest to, iż umieją... latać. Pozwala im to łatwo przemykać na tyły wroga, gdzie mogą siać chaos i spustoszenie. W zasadzie każda „rasa" posiada jakąś jednostkę latającą, przy czym różnice między nimi są ogromne - niektóre ze względu na swą mizerną siłę wykorzystać można tylko do roli zwiadowców.

Undeady - przeciętni tak pod względem siły, jak i „żywotności", potrafią wzbudzić strach w sercach przeciwników oraz wprowadzić zamęt w ich szeregi. Plusem undeadów jest też najpotężniejsza istota, z jaką przyjdzie Ci się zmierzyć - Undead Beast. W ostatnim scenariuszu kampanii bestia ta będzie siać prawdziwy popłoch w sercach Twoich wojowników.

Krasnoludy - nie ma to jak obsadzić miasto krasnoludzką załogą, gdyż wrodzona wytrzymałość pozwala im wspaniale się bronić. Jednocześnie ich powolność sprawia, iż termin „zaskoczenie przeciwnika" możesz odłożyć na półkę. Lepiej zgromadź wielką armię i zbuduj machiny oblężnicze - Twoje szanse na zdobycie miasta pewno będą wówczas większe.

Kawaleria - to mój ulubiony typ jednostek. Relatywnie szybka, silna i wytrzymała, konna armia posiada nad konkurencją tę przewagę, iż dzięki swoim bonusom może śmiało atakować w polu. Stabiej bronione miasta leżące na zapleczu wroga także mogą jej ulec, choć na przykład atak na twierdzę odradzałbym już zdecydowanie.

Elfy - to świetni łucznicy, którzy potrafią rozprawić się nawet z najsilniejszymi gigantami i smokami. Jest tylko jeden problem: niewielka wytrzymałość elfów oznacza, iż musisz produkować ich w wielkich ilościach. Najogólniej rzecz biorąc, stanowią oni dokładne przeciwieństwo krasnoludów, tzn. są szybcy i silni, ale jak już powiedziałem, niezbyt żywotni.

PRAWIE idealną. Niewidzialny i szybki, możesz zrównać z ziemią kilka miasta na tyłach wroga w ciągu jednej tury!

Komu wojna, a komu pokój?

Wojny prowadzi się zwykle według jakiegoś klucza. Może nim być położenie przeciwnika, jego potencjał gospodarczy i militarny, bogactwo lub napięte stosunki dyplomatyczne. Każdy z tych czynników może stać się zarzewiem konfliktu, przy czym w zmiennych warunkach wojny totalnej ich hierarchia ważności może być różna.

1. Geografia - rozbudowując swoje imperium pamiętaj, iż łatwiej będzie Ci się bronić, jeśli Twoje państwo będzie miało w miarę spójną linię granic oraz kształt zbliżony do okręgu. Armie obronne, jeśli rozmieścisz je w centrum, będą miały tę samą odległość do wszystkich miast, to zaś pozwoli Ci uniknąć sytuacji w stylu: „chciałem, ale spóźniłem się o jedną turę, bo było za daleko".

2. Potencjał gospodarczy i militarny - nigdy nie pozwól żadnej z walczących stron zdobyć znaczącej przewagi nad konkurencją. Jeśli zauważysz rosnącą przewagę któregoś z Lordów, nie wahaj się; prewencyjne uderzenie może uratować Ci życie.

3. Bogactwo - istnieje kilka sposobów na zdobycie pieniędzy. Jednym z bardziej podstępnych jest wypowiedzenie wojny lordowi posiadającemu niewielką liczbę miast, który wzbogacił się właśnie o sporą ilość złota (na przykład odwiedzając Mędrca). Ponieważ cały majątek dzielony jest równo pomiędzy wszystkie miasta, sam możesz sobie obliczyć, ile zyskasz, zajmując jedno z nich.

4. Dyplomacja - zaglądaj często do okienka dyplomacji, a szybko dowiesz się, kto TOBIE zamierza wypowiedzieć wojnę. Generalnie rzecz biorąc lordowie, których stosunek do Ciebie mieści się w przedziale uncertainty - dislike (odpowiednio niepewność i niechęć) i obniża się, prędzej czy później wypowiedzą Ci wojnę. By uniknąć przykrych niespodzianek, jak najszybciej przerzuć do zagrożonych rejonów posiłki, a nawet zorganizuj uderzenie prewencyjne. Jeśli grasz przeciwko komputerowi, będzie to o tyle łatwe, iż zwykle rozpoczyna on przygotowania do wojny dopiero PO jej wypowiedzeniu - masz więc nieco czasu, by zająć się burzeniem jego granicznych miast.

Bitwa

Bardziej od tego, komu wypowiedzieć wojnę, interesuje Cię pewnie pytanie, jak wygrywać bitwy. Nie licząc wspomnianej wcześniej metody ciągłego wsparcia armii, na czele których stoi heros, mogę zaproponować jeszcze kilka innych pomysłów.

1. Rozwijaj u swoich herosów takie umiejętności, jak morale, zdolności przywódcze, chaos i strach. Warto mieć przynajmniej dwóch takich bohaterów - słabi fizycznie i niezbyt wytrzymali, walczyć będą mocą swoich „podrasowanych" wojsk, których siła może sięgać wówczas nawet 15 punktów (choć teoretycznie 9 to maksimum). Druga sprawa związana z herosami to magiczne przedmioty. Mogą one przechylić szale zwycięstwa na Twoją stronę, czego wymownym przykładem jest korona Lorda Bane (+3 Fear, +3 Assasin). Na początku każdego scenariusza Twoi najszybsi bohaterowie powinni zatem szybko ruszyć na poszukiwania, by ubiec konkurencję i zebrać całą „śmietankę".

2. Idąc na wojnę warto pomyśleć o kamuflażu. Zmień kolejność ustawienia jednostek tak, aby na „szczycie" Twojego zgrupowania zawsze znajdowała się najsłabsza jednostka. Może to być nie lada niespodzianka, gdy pod płaszczykiem ciężkiej piechoty Twój przeciwnik odkryje nagle herosa i sześć smoków.

3. Jedną z różnic dzielących pojedynczy scenariusz od kampanii jest możliwość zwiększania w tej drugiej cech własnych oddziałów. Dobrym rozwiązaniem jest tutaj skupienie się na pojedynczej jednostce, tak by z biegiem czasu stała się silniejsza, bardziej wytrzymała i przede wszystkim szybsza w produkcji. Proponowałbym Knight Lordów, gdyż są oni najlepszą jednostką Sirians, a wzmocnieni, mogą stać się prawdziwym postrachem wroga.

4. Jeśli jesteś na tyle odważny, by grać z włączoną opcją „fog of war" i wyłączonym podglądem nieprzyjacielskich ruchów, pomyśl także o systemie wczesnego ostrzegania. Na najbardziej uczęszczanych drogach rozmieść zwiadowców. Nie muszą być silni, wystarczy, że będą mieli dobry wzrok i ostrzegą Cię przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.

Bazyl

KAMPANIE

Poniżej przedstawiam scenariusze od 5. wzwyż, jako że większość z nich rozgrywa się na „zakrytych" mapach. Teraz są one „odkryte", w związku z czym Twoje życie powinno stać się trochę łatwiejsze.

SCENARIUSZ V

Jest to pierwsza okazja, by sprawdzić się w walce na zakrytej mapie... zakrytej aż do teraz. Powinieneś mieć już szybkich herosów, dlatego też spróbuj zająć miasta leżące wzdłuż północnej drogi. Jeśli dopisze Ci szczęście, możesz nawet zniszczyć Lorda Sarteka w ciągu pierwszych 5-10 tur. Potem zajmij się Lordem Bane, który okupuje środek mapy. Trochę się z nim namęczysz, jednak z własnego doświadczenia wiem, iż największe trudności sprawia nie walka, lecz lokalizacja wrogich miast - problem, którego Ty nie masz. Po zniszczeniu sił Ciemności pozostali władcy poproszą Cię o pokój, na który warto się zgodzić (chyba, że pragniesz, by Twoi bohaterowie przeszli dodatkowy trening).

SCENARIUSZ VI

Na początek niemiła niespodzianka: kolejność wykonywania ruchów jest tutaj przypadkowa. Co się tyczy samej gry, Twoja sytuacja nie jest różowa. Drogę do Lorda Bane zagradzają Ci aż trzy plemiona: Moon, Goat oraz Dog, z których żadne nie jest skore do współpracy. Zniszcz je w błyskawicznym ataku, wysyłając naprzód swoich najsilniejszych herosów. Jeśli chodzi o Twojego wschodniego sąsiada, możesz zostawić go w spokoju tak długo, dopóki jest neutralny w stosunku do Ciebie. Pełni on zwykle rolę zderzaka przez agresywnym Leśnym Plemieniem (zielony) i jako taki jest całkiem pożyteczny.

Twoim głównym przeciwnikiem jest Lord Bane - tym razem bardzo silny i bardzo agresywny. Dobrze jeśli uda Ci się dogadać z Plemieniem Słońca (pomarańczowy), gdyż ma ono najlepsze warunki do budowy państwa zdolnego konkurować z Ciemnością. Jeśli Twoja akcja dyplomatyczna nie powiedzie się, radziłbym Ci zastanowić się nad tworzeniem armii, których jedynym celem będzie burzenie zdobytych miast - najlepiej tych położonych na tyłach wroga. Taka strategia przynosi całkiem dobre rezultaty, gdyż ogranicza produkcję i liczebność jego wojsk. Osłabiony powinien stać się wówczas łatwym łupem Twoich armii.

SCENARIUSZ VII

Tym razem walczysz w kopalni, co wbrew pozorom można policzyć za plus. Na dodatek masz sojuszników: krasnoludy. Niestety, są oni dość słabi i nie zdziw się, jeśli szybko padną pod ciosami Lorda Sarteka.

Układ korytarzy narzuca Ci kształt terytorium, jakie powinieneś objąć swoją kontrolą - obszar na południe od rzeki jest Twój (obramowanie), dalej rozciąga się strefa wojny. Obrona tego obszaru nie powinna nastręczać Ci zbyt wielu problemów. Wystarczy, że tuż przed mostem postawisz konną armię dowodzoną przez doświadczonego herosa i na bieżąco będziesz ją wspierał posiłkami. Od strony miast portowych nie powinieneś spodziewać się zagrożenia, ale i tam radziłbym Ci posłać trochę jednostek kawalerii. Gdy już po czujesz się pewniej, zajmij się budową armii zaczepnych. Wkroczą one głęboko na teren wroga i rozpoczną „rzeź niewiniątek", czyli słabo bronionych miast. Radziłbym Ci przy tym zająć się najpierw Lordem Sartekiem, ponieważ dysponuje on zdecydowanie najlepszym „uzbrojeniem". Ciemne Krasnoludy (pomarańczowy) zostaw sobie na deser.

SCENARIUSZ VIII

Przed sobą masz drogę, przy której aż roi się od miast. Niestety, Lord Bane jest tuż na północ od Ciebie. Jeden z Twoich herosów powinien natychmiast wyruszyć z krucjatą przeciwko niemu, pamiętaj jednak, żeby nie palić zdobytych miast - jeszcze się przydadzą.

Na morzu spróbuj zawrzeć pokój, a jeśli nie uda Ci się to, spal znajdujące się na wyspach miasta. Później, gdy Lord Bane usadowi się już mocno na wybrzeżu i tak będziesz miał problem z ich utrzymaniem.

Wybierz jedno z miast frontowych (koniecznie musi leżeć nad wodą) i skieruj do niego produkcję z wszystkich pozostałych miast. Lord Bane chcąc Cię zatakować będzie musiał przechodzić lub przepływać koło Twojej twierdzy, a wtedy... no wiesz.

Na zapieczu zacznij gromadzić armie, które rzucisz na tyły wroga. Gdy liczba Twoich miast przewyższy stan posiadania Lorda Bane, będziesz mógł odetchnąć - zbyt osłabiony, by zorganizować kontratak, powinien stać się dla Ciebie łatwym łupem.

SCENARIUSZ IX

Od samego początku masz styczność z czterema przeciwnikami. Co prawda, masz dwóch potencjalnych sprzymierzeńców (zielony i jasnoniebieski), niestety obydwaj są daleko na północy i chwilowo nie będą mogli Ci pomóc.

Miasta na zachodzie tylko umocnij, zaś ich produkcję skieruj do wybranego grodu na wschodzie. Jeden z Twoich herosów powinien udać się drogą na północny zachód, zaś jego śladem od razu musi podążać piesza armia z zadaniem obsadzania kolejnych miasta. Drugiego herosa skieruj prosto na północ z zadaniem podbicia miast rozrzuconych na wielkiej równinie na północ od Ciebie. Jeśli uda Ci się w międzyczasie dogadać z Graww , Twoja północna granica odetchnie. Jeśli nie, bierz się za zapałki.

Na zachodzie szybko odblokuj Twoje dwa odcięte miasta, uważaj jednak na wrogie rajdy, których celem będą Twoje słabiej bronione twierdze. Musisz zatem uzbroić się w cierpliwość i odpierając ataki nieprzyjaciela, przygotować sobie kilka armii zaczepnych. Potem jak zwykle: atak na zaplecze wroga prowadzący do jego całkowitego zniszczenia.

SCENARIUSZ X

Twoja strategia jest tutaj prosta: musisz palić miasta Lorda Bane szybciej, niż on będzie w stanie je umacniać.

Dwóch z Twoich herosów (jeden powinien być doświadczonym dowódcą) powinno natychmiast zabrać się za przeszukiwanie katakumb znajdujących się na wschodzie i zachodzie. Dowódcę skieruj następnie szybko na most do swojej konnej armii - będzie ona bramą do Twojego terytorium. Pamiętaj, że stale będziesz musiał ją wspierać posiłkami. Swoje miasta możesz zostawić bez załóg - Lord Bane i tak nigdy nie zdąży ich zaatakować. Produkuj więc tylko swoją najlepszą kawalerię i módl się, żeby wytrzymała ona ataki Undead Beastów. W tym czasie dwóch lub trzech Twoich szybkich siłaczy musi błyskawicznie atakować i palić miasta Lorda Bane (czary „Invisibility" i „Phantom Steed" będą teraz w cenie). Z piechotą wroga powinieneś poradzić sobie bez trudu, podobnie zresztą jak z pojedynczymi Undead Beastami. Tam gdzie będzie ich więcej, rezygnuj jednak, chyba że w pobliżu znajdzie się akurat Twój drugi heros. Atakując wspólnie mają oni szanse odnieść sukces.Prędzej czy później ziokalizujesz Lorda Bane. Jeśli będzie sam, atakuj od razu. Jego śmierć nie kończy wprawdzie zabawy, ale znacznie ułatwi Ci grę. Żywy i na czele zgrupowania swoich Martwych Bestii, stanowi on bowiem siłę nie do pokonania na otwartym terenie. Pal więc, aż wrogie miasta zamienią się w popiół i błagaj Stwórcę, by w tym czasie udało Ci się obronić przed napaścią Lorda Ciemności. Powodzenia.

CONSTRUCTOR

wymagania:
Pentium 100
8 MB RAM,

Strategiczna

producent:
SYSTEM 3
wydawca:
ACCLAIM
polski dystrybutor:
CD PROJEKT

SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT

Jak obiecałem w numerze 11/97, w **Constructora** grałem tak długo, póki nie skończyłem. Chciałbym teraz podzielić się moimi spostrzeżeniami dotyczącymi tej gry, aby nikt z Was nie miał kłopotów z jej ukończeniem.

POCZĄTEK

Grę rozpoczynasz mając dwie ekipy budowlane oraz dwóch mechaników. Pierwszym zadaniem, bez którego nie można kontynuować zabawy, jest zbudowanie tartaku, wiadomo bowiem, że w nim wytwarza się drewno niezbędne do wznoszenia następnych konstrukcji. Tartak najlepiej postawić obok głównej siedziby, nie będzie wówczas nikomu utrudniał życia. Natychmiast po tej decyzji wezwij jedną ekipę do jego wzniesienia, a następnie zatrudnij do produkcji drewna. W ten sposób kosztem jednej ekipy uzyskasz surowce, podczas gdy druga ekipa będzie gotowa do dalszej pracy.

Po wybudowaniu zaplecza produkcyjnego pojawi się możliwość stawiania pierwszych domów. Są to najuboższe budynki: chata z bali, domek drewniany i chata Soweto. Bez względu na to, czy Ci się to podoba, czy też nie, musisz postawić po jednym z każdego typu. Zanim jednak to zrobisz, kup drugą działkę, gdzieś obok tej, którą posiadasz. Tam właśnie wybuduj wspomniane budynki. Po wzniesieniu każdego z nich, natychmiast wynajmij go lokatorom. Będą to reprezentanci najuboższych grup (śmiesznie nazwani przez autorów: Niechluje i Wazeliniarze). Proponuję wybrać tych, którzy mniej płacą i jednocześnie powodują mniej uszkodzeń, a przede wszystkim szybciej rodzą dzieci. Zamiast czynszu, każ im rodzić potomków. Na początku wybór jest między lokatorami pierwszego rzędu oraz robotnikami. Sam zdecyduj, których akurat potrzebujesz bardziej.

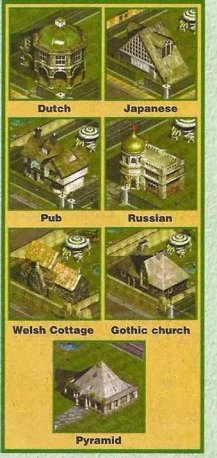
Mając tartak i trzy domy pojawia się następna konstrukcja: cementownia. Postaw ją obok tartaku i natychmiast wezwij robotników do majstrowania cementu. Kiedy już trochę popracujesz, zarówno w tartaku, jak i cementowni, będziesz mógł zrobić „upgrade" tych budynków. Jest to niezwykle przydatne, gdyż więcej zasobów zmieści się na ich terenie.

Mając cementownię, możesz budować kolejne trzy typy budynków: bungalow, czworak w stylu północnym, dom komunalny. Ponadto pojawiają się także inne nieruchomości, z których najważniejszą jest fabryka sprzętów. To w niej produkowane są przedmioty, niezbędne w trakcie gry. Jest to budynek, który nie wymaga żadnych udoskonaleń, jak ma to miejsce w przypadku tartaku czy cementowni. W fabryce tej znajdziesz wiele gadżetów, które prędzej czy później będą Ci potrzebne. Cały asortyment nie jest dostępny na początku gry, ilość produktów zwiększa się w zależności od Twoich poczynań. Pierwszą rzeczą, jaka Ci będzie potrzebna natychmiast po przyjęciu lokatorów, jest komputer. Wyprodukuj więc pięć sztuk (więcej nie można) i zainstaluj je w swoich domach. Dzięki temu będziesz mógł wybrać rodzenie lokatorów drugiego stopnia i ich przyrost następować będzie o wiele szybciej. W późniejszym okresie efekt komputera zostaje zniesiony po wybudowaniu szkoły.

Lokatorzy drugiego stopnia z kolei chętnie zamieszkają w Twoich następnych domach i będą rodzić lokatorów następnego stopnia. Postępując w ten sposób, dobrniesz do grupy mieszkańców piątego stopnia. Ci zaś mogą tworzyć plany nowych domów, do których dotychczas nie miałeś dostępu.

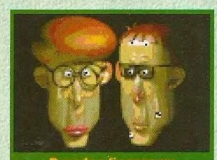
Właśnie te budynki najbardziej mnie zainteresowały. Opis wszystkich budowli znajduje się wprawdzie w instrukcji, lecz właśnie tych nie ma. Wśród nich są między innymi: rosyjski Pałac Zimowy czy holenderski Okrągły Dom. Dlatego też z jeszcze większym zapałem postanowiłem wznieść te właśnie budynki po to, by móc je Tobie pokazać! Jest to także warunek ukończenia jednego ze scenariuszy - Egomanii. Popatrz więc na tabelkę i spróbuj osiągnąć to samo w grze.

BUDYNKI SPECJALNE



ZARABIANIE PIENIĘDZY

Zarabianie pieniędzy jest warunkiem koniecznym do ukończenia każdego etapu. Swoje wpływy możesz zwiększać poprzez obciążanie lokatorów wyższymi opłatami za czynsz, przejmowaniem budynków przecinika i przyjmowaniem nowych lokatorów, lub po prostu sprzedawaniem budynków. Każdy z domów posiada swoją cenę rynkową, którą możesz otrzymać w przypadku jego sprzedaży. Najbardziej opłaca się sprzedawać najlepsze budynki, jak np. dom w stylu atlantyckim. Koszt jego budowy wynosi 25,000 funtów, a cena rynkowa 32,000. Muszę Cię jednocześnie ostrzec, że nie można sprzedawać żadnych budynków użyteczności publicznej, jak parki, więzienia czy szpitale. To samo dotyczy też budynków zaprojektowanych przez lokatorów.


Doradca finansowy

Księgowy

Pieniądze możesz także uzyskać, zamieniając białe znaczki w funty. Każdy znaczek to 10,000. Otrzymujesz je za wykonanie misji zleconej przez Radę Miejską lub lokatorów. Ostatnim znanym mi sposobem jest po prostu ukradzenie gotówki przeciwnikowi z jego bazy.

LOKATORZY I ICH PROBLEMY

Jak już pisałem na wstępie, jest pięć grup lokatorów. Każda z nich ma dwóch reprezentantów, różniących się diametralnie od siebie. Niektórzy chętnie zamieszkają w Twoich domkach, inni nie wprowadzą się do Ciebie ze względu na prymitywne warunki mieszkalne. Dobór mieszkańców jest niezwykle ważny i jednocześnie bardzo trudny.

Każda grupa społeczna ma swoje wymagania. Studenci na przykład chcą mieć ogrodzenie zielone, żeby zwierzątka miały gdzie się zatrzymać, a pies przy domu byłby mile widziany. Z kolei sąsiad ma inny problem, bo obok ujada jakiś głupi pies (zupełnie jak u mnie w bloku).

Życie gospodarza nie jest łatwe i trzeba usuwać nurtujące lokatorów problemy. Jeśli zlekceważysz jakąś sprawę, natychmiast idzie skarga do Rady Miejskiej, a ta z kolei podwyższa podatki. Jedyna rada, jaką mogę w tym miejscu podać, to przez cały czas obserwować wykrzykniki pojawiające się z lewej strony ekranu informujące

o kłopotach mieszkańców. Po dokładnym zapoznaniu się z problemem, szybko przystąp do akcji, gdyż czas na jego rozwiązanie jest ograniczony.

Jeśli będziesz dobrym gospodarzem, oczywiście zostaniesz wyróżniony. Oprócz białych znaczków mogą wprowadzić się do Ciebie superlokatorzy. Zostaną oni umieszczeni w domach najwyższej jakości. Będą to przedstawiciele piątej klasy społecznej. Posiadanie takich lokatorów wywiera dobry wpływ na Twoją wydajność. Mają oni także wpływ na przeciwnika: kiedy Ty zyskujesz, on traci. Uwaga - pamiętać należy, że działa to w dwie strony! Lepiej więc starać się ich mieć u siebie, niż czekać aż przeciwnik Cię uprzedzi. Dostępni są: księgowy, strażnik sąsiedztwa, doktor, agent ubezpieczeniowy i sędzia.

Jeśli chcesz mieć zadowolonych lokatorów musisz spełnić poniższe warunki: nie przesadzać z opłatą za czynsz, zbudować ogrodzenie, zainstalować wszystkie dostępne urządzenia (komputer, alarm, pułapki na szkodniki), podnieść standard wszystkich pomieszczeń i spełniać wszelkie zachcianki lokatorów. Są to wprawdzie slogany, ale spełnienie chociaż części z nich jest konieczne do osiągnięcia celu.

MISJE

Każdy scenariusz ma swoją misję główną. Podbój finansowy polega na zdobyciu 1,000,000 funtów w trakcie 40 lat. „Mania wielkości" wymaga od Ciebie zbudowania każdego budynku, łącznie z budynkami tworzonymi przez lokatorów. „Dominacja nad światem" nakazuje zbudowanie po jednym budynku na każdym kawałku ziemi, co jest o tyle trudne, że niektóre części zajęte są przez wroga. „Państwo utopijne", najtrudniejszy scenariusz, polega na posiadaniu co najmniej trzech lokatorów każdego rodzaju i w dodatku szczęśliwych na 90%. Jest jeszcze scenariusz „buduj, buduj, buduj", lecz stanowi on raczej misję treningową, gdzie możesz nauczyć się, jak funkcjonuje gra.

Oczywiście, w tych wyłącznie warunkach gra byłaby zbyt łatwa (tak przynajmniej stwierdzili autorzy), więc w trakcie zabawy pojawiają się misje dodatkowe. Są one zlecane przez Radę Miejską. Nie wykonanie jej automatycznie kończy rozgrywkę. Na szczęście, nie są one aż tak zróżnicowane. Niestety, trzeba je spełniać w chwili najmniej odpowiedniej, gdy na przykład brakuje gotówki. Poniżej podaję najczęściej spotykane misje.

„Nie wykorzystujesz wszystkich gruntów" - w ferworze walki bądź też specjalnie zostawiłeś kawałek wolnego gruntu. Szybko musisz postawić jakiś budynek, zajmując całą wolną powierzchnię. Będziesz mógł go później sprzedać, jeśli chcesz, lecz na razie musisz wykonać zadanie.

„Wyeliminuj lokatora z zajmowanego budynku" - musisz wykurzyć jakiegoś mieszkańca. Sposób, w jaki to zrobisz, jest niestotny. Najłatwiej po prostu sprzedać posiadłość. Niestety, sprawa zazwyczaj się komplikuje, gdyż posiadłość ta nie należy do Ciebie. Trzeba więc najpierw przejąć budynek, a dopiero później go sprzedać.

„Udoskonal każdy budynek trzeciego poziomu" - wszystkie budynki tego poziomu należy wyposażyć w lepsze łazienki, kuchnie, sypialnie i pokoje gościnne.

„Zbuduj park, na którym znajdować się ma 8 drzewek" - oczywiście, należy postawić taki park. W takich sytuacjach zawsze określone jest miejsce, w którym ma się on znajdować, a także jego „zawartość". Same drzewka czasem nie wystarczą. W tym przypadku trzeba mieć pieniądze na wyprodukowanie tych przedmiotów w fabryce przedmiotów oraz na zakup terenu, na którym ma być prowadzona budowa. Przy takiej misji warto w pierwszej kolejności postawić metro, dzięki czemu dostawca drzewek będzie pokonywał trasę o wiele szybciej.

Naturalnie, takich misji znajdziesz w **Constructorze** o wiele więcej i nie sposób ich wszystkich tutaj przytoczyć. Moja rada - musisz dokładnie się wczytać, o co chodzi i natychmiast, powtarzam, natychmiast przystąpić do działania. Niektóre z misji są wyliczone praktycznie na styk z czasem, a jak wiesz, niewypełnienie zleceń równoznaczne jest z hasłem: „zaczynasz od nowa".

OSTATNIE SŁOWO

O **Constructorze** może by powiedzieć jeszcze wiele. Instrukcja obsługi dołączona do gry jest niezbędnym narzędziem do poruszania się po szerokim wachlarzu opcji. Zawiera ona bardzo dokładne wskazówki, jak należy postępować. Ponadto każdy budynek (z wyjątkiem budynków specjalnych, dostępnych wyłącznie w ŚGK) jest dokładnie przedstawiony wraz z jego opisem, ceną itd. Z pewnością mając w ręku zarówno instrukcję, jak i ten numer ŚGK staniesz się niepokonany w tej grze, czego Ci serdecznie życzę.

Arkadiusz Matczyński

POSTACIE

W grze występuje kilkanaście postaci. Wszystkich możesz mieć na swoich usługach, niestety mogą ich też wynająć Twoi wrogowie. Poniżej przedstawiam opis większości z nich wraz z ilustracją. Pozwoli Ci to na lepsze rozeznanie się w sytuacji i rozróżnianie ich. Niekiedy szybsze zauważenie przeciwnika pozwoli Ci na wysłanie brygady robotników do zlikwidowania problemu w zarodku.

BANKIER - Uważnie obserwuj swoje finanse. Bankier zawsze szuka okazji, by zwiększyć wpływy z kredytów.

ZOMBIE - Wyślij go, by przestraszyć swoich sąsiadów.

PSYCHO CLOWN - Robi więcej szkód, niż daje pożytku. Wyślij go do zabawy na terytorium przeciwnika. Straszy mieszkańców, niszczy ogrodzenie, a nawet cały dom.

MR. FIXIT - Pan „złota rączka" czego tylko się tknie, natychmiast psuje. W dodatku robi to na szeroką skalę. Poślij go do podniszczonego domu wroga.

REPAIRMAN - Mechanik naprawia posiadłości Twoich lokatorów. Każ mu automatycznie chodzić po domach, dzięki czemu nie będziesz musiał martwić się zbyt często o uszkodzenia.

THE THIEF - Rowerzystę z zakrytą w skórę twarzą wysyłaj w celu wykradania surowców, sprzętów zainstalowanych w domach, pieniędzy z kwatery głównej wroga, a nawet broni od gangsterów.

THE POLICE - Najlepsi do obrony są policjanci. Patrolują oni Twoje posiadłości i skutecznie odstraszają przeciwnika. W razie czego łapią zbirów i umieszczają ich w areszcie. Niestety, policję trzeba utrzymywać z pieniędzy podatników, czyli Twoich.

MOB BOSS - Ostrożnie rozmawiaj z szefem mafii - nie chcesz przecież mieć go po stronie przeciwnej.

HIPPY - Wystarczy ich wprowadzić do posiadłości na terenie wroga, a zacznie się pikietowanie, uliczne przyjęcia itp.

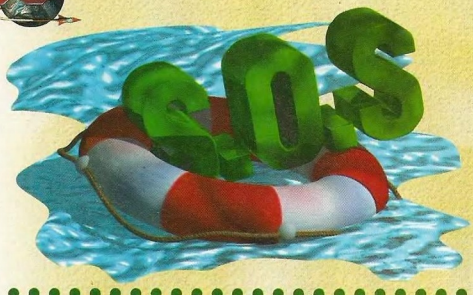
FOREMAN - Brygadzista zarządza robotnikami na budowie, może niszczyć postawione już budynki, a także przejmować posiadłości wroga. Potrafi też doskonale walczyć.

SPY - Właściwie nie jest, to typowy szpieg, lecz jeden z Twoich lokatorów spędzający większość czasu przy oknie i szpiegujący wszystko i wszystkich.

WORKMAN - Robotnik wykonuje prace związane z wznoszeniem budowli lub wydobyciem złóż. Jego zaletą jest także umiejętność strzelania do przeciwnika.

THE THUGS - Banda opryszków potrafi terroryzować lokatorów, urządzać uliczną zabawę, szwędać się po terytorium wroga i szukać zaczepki.

RADY I PORADY



Zanim zaczną, kilka słów wprowadzenia. Do S.O.S. należy przysyłać listy z pytaniami dotyczącymi gier, z góry jednak zastrzegam, że nie mogą to być problemy sprzętowe, gdyż takie trudno załatwić na odległość (często konieczna jest wtedy wizyta w serwisie). Poza tym, wszystkie problemy muszą zostać podane DOKŁADNIE. Zrób to nie dla mnie, lecz dla siebie. Przecież to Ty masz problem. Jeśli mam Ci pomóc, to muszę konkretnie wiedzieć, w którym momencie masz kłopot. Pytania wysyłać można listownie, na kartkach pocztowych, bądź przez e-mail. Napisz też kilka słów o sobie - wiek, posiadany komputer, ulubione gry. Pozwoli mi to na lepsze poznanie piszącego. Nie wysyłaj anonimów, wystarczy że zastrzeżesz w liście swoje dane i nie zostaną one opublikowane. Nie podpisane listy nie obligują mnie do udzielenia pomocy. Na dobry początek nowego roku publikuję list, który ma być przestrogą dla wszystkich szukających pomocy, a nie potrafiących powiedzieć, o co im chodzi. Danych autora z własnej inicjatywy nie podaję.

Uprzejmie proszę o listowną odpowiedź na pytanie: gdzie znajduje się teatr oraz ogród bogatszej części miasta?

Czytelnik z Tomaszowa Mazowieckiego

Litościwie pomijam kwestię „listownej odpowiedzi" (z zasady takich nie udzielam i basta!). Jest natomiast inny problem. O jaki teatr i ogród chodzi? I w jakim mieście?! Bo na przykład u nas, w Bydgoszczy... Nieee, to chyba chodzi o grę... Ale może jednak o Bydgoszcz... Albo o jakie insze miasto... NO WŁAŚNIE!

ALBION

Nie mogę sobie poradzić po wylądowaniu na wiosce Klouta.

Tomek Nowobilski, Bydgoszcz

Wybacz, że Twój list skrócilem do minimum, lecz opis, który za chwilę podam, na pewno Ci pomoże. Porozmawiaj z królem, będziesz musiał dostarczyć mu medalion od druidów z Arjano. W Vanello, wiosce na wschodzie, znajdziesz sklep z bronią. Na północy natomiast jest siedziba druidów. Zanim spotkasz się z Arjano, pochodź po wyspie i powalcz zdobywając punkty doświadczenia. Kiedy dostaniesz się do siedziby druidów, przyłączy się do Ciebie druid Mellthas. Następnie zejdź do podziemi. Ognie ugaś wodą z wiadra (z fontanny), a z kolców musisz ustawić wizerunek krzyża. Znajdź dźwignię i kiedy ją pociągniesz, zejdziesz na niższy poziom.

C&C: RED ALERT

Jak przejść 5 planszę grając Rosjanami. Rozwalam pierwszą bazę (tą, która jest na mojej wyspie), lecz gdy zbieram jednostki na atak drugiej wyspy, okazuje się, że na mojej nie ma już zasobów. Podobno w tej misji trzeba przejąć radar wroga, który znajduje się na pierwszej wyspie.

Kacper z Elku

Pokrótce, zbuduj bazę na południu drogi i po wybudowaniu rafinerii postaw radar. Zniszcz wrogów na północy, korzystając z oddziałów piechoty. Wyprodukuj kilka czołgów i skieruj je na północne złoża. Zniszcz wrogą ciężarówkę. Wówczas Twoja baza zostanie zaatakowana. Zmobilizuj więc całe wojsko i odeprzyj atak. Zbuduj dwie lub trzy V2 i zniszcz nimi wrogie wieżyczki. Przechwyć aliancką fabrykę główną i ewentualnie radar. Nie niszcz przetwórni ani beczek. Zbuduj sześć pasów startowych i Jaków. Za pomocą samolotu szpiegowskiego namierz przetwórnię znajdującą się na środku wyspy. Zniszcz ją, korzystając z Jaków. Następnie używając lotnictwa, zabij wszystko, co się rusza. Wówczas zakończy się misja.

C&C: RED ALERT

Mam problem z uruchomieniem gry. Instalacja przebiega pomyślnie, z kompaktu instaluję Direct X 3.0, startuję z pliku ra95.exe lub z autorun. Wcześniej bez kłopotu zainstalowałem kartę muzyczną. Po odczekaniu kilku chwil ekran z czarnego zamienia się w pulpit Windows 95 bez żadnego komunikatu. Jak może być tego przyczyna?

Mateusz z Katowic

Na takie pytania z reguły nie odpowiadam, gdyż nie dotyczą kłopotów w grze, lecz z grą. Zrobię jednak wyjątek, ponieważ akurat czuję się specjalistą w C&C: RA i przez długi okres miałem z nią kontakt. Nie rozumiem, dlaczego instalujesz Direct X z innego kompaktu, skoro jest on zamieszczony na oryginalnym Red Alercie (twierdzisz, że takowy masz). Problem może polegać na źle zainstalowanym Direct X, bądź na zbyt małej ilości wolnego miejsca na twardym dysku. Jeśli chodzi o pierwszą możliwość, to zobacz czy po zainstalowaniu Direct X wszystkie jego funkcje są potwierdzone. Jeśli nie, to musisz przeinstalować brakujące urządzenia. Może to być karta dźwiękowa lub graficzna. Jeśli nadal nie będziesz mógł ustawić Direct X, to konieczne będzie przeinstalowanie całych Windowsów. W przypadku drugiej możliwości, po prostu zwolnij kilkadziesiąt MB i po kłopocie. Możesz jeszcze spróbować jednej rzeczy. Po zainstalowaniu będziesz miał ikonkę setup. Tam ustawia się rozdzielczość. Są bodajże cztery możliwości, więc spróbuj każdej po kolei.

Jeśli chodzi o drugie pytanie zadane w liście, to prawdopodobnie musi być konflikt z kartą muzyczną. Spróbuj wybrać inny jej typ. Bez tego zresztą można żyć.

FLASHBACK

W drugim levelu nie mogę wskoczyć na jeden z chodników. Najpierw skaczę na dół i naładowuję tarczę, potem wjeżdżam windą do góry. Wchodzę na pierwszy chodnik i próbuję wskoczyć na drugi, lecz bezskutecznie.

Papa Smurf, Katowice

Ruch ten najlepiej wykonać korzystając z klawiatury, a nie dżojstika. Wcisnij [Shift] + kursor oznaczający kierunek ruchu, a następnie sam [Shift] (niektórzy uważają, że w tym decydującym momencie należy jeszcze wcisnąć kursor „góra"). To bardzo trudny moment gry, ale wykonalny, nie zrażaj się więc zbyt szybko (znam takich, którzy pokonywali tę przeszkodę przez kilkanaście godzin non stop). Kiedy już nauczysz się tej sztuczki, dalej pójdzie Ci jak z płatka.

HAND OF FATE

Gdzie mogę znaleźć „zapach jaj" niezbędny do przyrządzenia mikstury?

Dariusz z Częstochowy

„Zapach jaj" jest to swoista metafora, podobnie jak pozostałe nazwy w księdze czarów. Jest to po prostu piórko z gniazda. W odpowiedzi na pozostałe pytania zadane w liście: pytanie drugie - tak, trzecie - nie.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Nie mogę zdobyć rzeźby z galerii. Posiadam następujące przedmioty: grzybek, rurka połączona ze spray'em, mucha uwięziona w słoiku, jajko z zoo, worek z pieniędzmi, worek z mąką, perfumy, śrubokręt, dywan oraz monetę zawiniętą w kawałek papieru. Niestety, nie wiem, co dalej zrobić.

Piotr Pilarczyk, Tomaszów Mazowiecki

W galerii weź kulę z postumentu. Podejdź do gabloty z rzeźbą. Na podłodze rozłóż dywanik, nałóż rurkę na puszkę aerozolu i wystrzel kulę dwukrotnie, a następnie jeszcze raz. Wytrącisz rzeźbę z uchwytu i możesz ją zabrać.

REALMS OF THE HAUNTING

Po odnalezieniu obserwatorium astronomicznego i teleportowaniu się do pokoju z sarkofagiem, nie wiem, co dalej zrobić. Obok sarkofagu należy powiesić statuetki, lecz brakuje mi jednej.

Piotr Prządka, Częstochowa

Jak zwykle w tego typu grze, odpowiedź jest dość trudna. Opis, jaki mi przysłałeś, jest strasznie ubogi, więc odpowiedź być może będzie niewystarczająca. W razie kłopotów, pisz. Pierwsza statuetka znajduje się we wnęce sali z trumnami i baranem. Nie zbliżaj się do ołtarza znajdującego się na końcu, zanim jej nie znajdziesz. Po tym jak weźmiesz statuetkę, powinieneś spotkać się z Rachel. Po rozmowie z nią nie kładź jeszcze statuetki! Ostatnia z nich jest w obserwatorium astronomicznym. Musisz tam obejrzeć mapę i zabrać księgę ze stołu. Tę ostatnią przejrzyj, znajdziesz kluczyk. Nim natomiast otworzysz jedyną zamkniętą do tej pory szafkę. Tam jest ostatnia statuetka. Dopiero wówczas możesz je położyć na odpowiednim miejscu.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Przyszedł do mnie jakiś pędrak o imieniu Guybrush i mówi, że nie wie, jak wygrać konkurs picia z jakimś pijakiem na Phatt Island. Proszę o pomoc, bo inaczej Guybrush nie wyniesie się z mojego domu.

Czytelnik z Sopotu

Mam nadzieję, że to co piszesz jest tylko metaforą (bo inaczej, co na to rodzice?!!). A już poważnie, liczę, że orientujesz się, kto jest kim w grze, nie będę więc Ci tego tłumaczył. Postaw gościowi kufel. Podczas jego nieobecności wylej grog do doniczki i uzupełnij kufel roztworem znalezionym w kopercie Kate. Myślę, że wcześniej zastąpiłeś swoją podobizną na liście gończym podobizną Kate. Wówczas zostanie ona aresztowana, a Ty z więzienia zabierzesz kopertę z jej rzeczami. Pijak po wypiciu podmienionego trunku natychmiast padnie.

THEME HOSPITAL

Dochodzę do czwartego etapu. Tam zaczynają się choroby Fractued Bones i Transparency. Buduję Fractue Clinic i Pharmacy, lecz pacjenci nie chcą tam wchodzić. Dlaczego oni nie chcą się tam leczyć?

Paweł Kołodziejski, Nowy Dwór Mazowiecki

Gdybyś dokładnie zapoznał się z moim suplementem zamieszczonym w numerze ŚGK 9/97 (nie ma to jak skromność!), to wiedziałbyś, że w wyżej wymienionych pomieszczeniach pracować musi pielęgniarka. Prawdopodobnie nie zatrudniłeś jej.

THEME PARK

Po pewnym czasie ilość osób w autobusie maleje do zera. Co z tym robić?

Cztelnik z Żor

Po prostu Twój park przestał być interesujący. Dokup kilka atrakcji, wyremontuj pozostałe, postaw trochę sklepików. Poczuj się właścicielem parku! I bij kasę na maksa!

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

SOS Skrzynka kontaktowa

Wystartowaliśmy z nowym rokiem i następnym konkursem. Jego zasady są zapewne wszystkim znane, niemniej przypominam - jeśli znasz odpowiedź na dowolne z poniższych pytań, to napisz. Zwycięzcami zostaną te osoby, które w tym roku kalendarzowym będą najbardziej aktywne. Przypominam, że nagrodami są prenumeraty ŚGK oraz gry komputerowe. Uwaga!!! Będę przyznawał także nagrody niespodziankі! Jeśli wyjaśnienie problemu okaże się wyjątkowo trudnym zadaniem lub podpowiedź wymagać będzie mapki terenu i dobrze ją wykonasz, być może właśnie za to otrzymasz wspomnianą niespodziankę. Zachęcam więc do zabawy i zaprzaszam do lektury.

ODPOWIEDZI

DRUID
(nr 11/97)

Celem gry jest opuszczenie planety, po której wędruje główny bohater. Po drodze możesz jeszcze odnaleźć zbuntowanego druida i zlikwidować jego braci, ale nie jest to konieczne do ukończenia gry. Po spenetrowaniu więzienia i uwolnieniu z celi Kreitzera, dostaniesz od niego w rewanżu przepustkę do „Restricted Area" (przepustkę pozwalającą przejść strażnika w więzieniu znajdziesz przy zabitym na plaży na wyspie Rumi).

Mirosław Łatkowski, Łódź

HAND OF FATE
(nr 11/97)

Pobaw się z dinozaurem przy gejzerze - lubi aportować patyk. Za którymś razem tupot jego nóg spowoduje oberwanie się stalaktytu i czarne kryształy staną się dostępne.

Mirosław Łatkowski, Łódź

LEGEND OF KYRANDIA 3
(nr 11/97)

Gra jest nieliniowa i istnieje wiele sposobów wydostania się z wyspy. Poniżej opisuję te, które udało mi się znaleźć:

1. Idź na Lądowisko Pegaza i kłam. Zgiętym gwoździem połączonym z orzechem na nitce otwórz wejście do łaźni, kłam i przesuń strzałkę na wskaźniku, zmieniając temperaturę wody. Kiedy wszyscy uciekną, zabierz kaftan i załóż go. Złów węgorza za pomocą zagiętego gwoździa połączonego z orzechem na nitce (w doku, piwnicy lub w żabie). W fabryce zabawek zrób konika z drewna. Na śmietniku zwab wiewiórkę nasionami, zahipnotyzuj orzechem na nitce i załóż na głowę. Tak przebrany udaj się do Zanthii. Pod gabłotę połóż użyźnione nasiona (węgorz + nasiona) i polej je wodą z butelki. Gdy Zanthia się odwróci, wrzuć do kotła konika i nabierz eliksiru pegazowego do pustej butelki. Eliksir wypij na ładowisku.

2. Wrzuć mimowi do kaptura węgorza i powtórz czynności w łaźni, zabierając kostium mima. Załóż go i przejdź do doku. Pilnujący statku pies obieca zabrać Cię na pokład w zamian za kanapkę. Do wyrobu kanapki potrzeba śmietanki, węgorza i nasion. Śmietankę zdobędziesz w mleczarni. Musisz wrzucić do zbiornika pięć sztuk nasion zalanych wodą lub dwa użyźnione także zalane wodą. Po nadejściu krów i ich wydojeniu przedziuraw gwoździem lub nożyczkami pojemnik ze śmietanką i napełnij nią butelkę. Maszyna do produkcji kanapek znajduje się w knajpie, ale na przeszkodzie stoi tłum gości. Aby się ich pozbyć, trzeba tam wypuścić wiewiórkę. Kanapkę można też zdobyć od pałętającego się po okolicy małolata w zamian za wszystkie trzy zabawki (konika i żołnierzyka robi się z drewna, a piłkę z buta, kaftana bądź z zahipnotyzowanej wiewiórki).

3. Wejdź do piwnicy, włóż użyźnione nasiona między cegły i polej je wodą. Przez otwór wejdź do katakumb. Otwórz stojący tam pojemnik i nabierz eliksiru portalowego do butelki. Eliksir wypij przy żabie.

4. Zrób trzy piłki. Idź do doku, kłam i zacznij nimi żonglować.

5. Przebrany w cokolwiek udaj się do Piwnicy. Musisz mieć ze sobą wiewiórkę, dwa węgorze i kanapkę. Stań na dywanie i kliknij na zielone, a potem czerwone jabłko. Poczęstuj Darma kanapką i rozśmieszaj berłem tak długo, aż wyjdzie. Porozmawiaj z Brandywiną, zaproponuj jej wiewiórkę i zgodnie z uzyskaną informacją kliknij węgorza na węgorzu.

6. Po złapaniu i ucieczce z więzienia daj się złapać ponownie, ale musisz trzymać w ręku użyźnione nasiona. W kamieniołomach połóż nasiona pod skałami i spoć się na nie. Daj się złapać po raz trzeci. Uwolnij Rowenę, przecinając jej łańcuch leżącym niedaleko przecinakiem. Znajdziesz się uwięziony na statku z dala od Kyrandii. Uwolnij się schowanym wcześniej gwoździem. I już.

Mirosław Łatkowski, Łódź

Po wylądowaniu na plaży pogadaj z kotem zaprzężonym do wozu, a później z jego właścicielem, po czym wskakuj na wóz. Pojedziesz do psiego obozu. Znajdziesz tam maczetę. Porozmawiaj z wilczurami. Wchodząc do dżungli, tnij maczetą liście i robale. Pozbieraj porozrzucane w dżungli kości. Powinieneś iść dwa razy w lewo od obozu i następnie do przodu. Dotrzesz do przywódcy kocich rebeliantów. Kłamiąc, uzyskasz od niego skórzaną mysz. Wróć do obozu. Dając wilczurowi kości, będzie wykopywał on kamienie szlachetne. Potrzebujesz sześć takich kamieni. Wróć do ołtarza, uaktywnij wszystkie posągi, dotykając je skórzaną myszą. Następnie umieść kamienie w kolejności od lewej statui - diament, topaz, ametyst, szmaragd, szafir, rubin. Uzyskaną kryształową mysz użyj na sobie, dzięki czemu zmienisz się w gryzonia. Przy plaży wejdź do dżungli, pogadaj z Fluffym, otrzymasz ser zdejmujący mysie zaklęcie. Idź trzy razy w górę, aż dotrzesz na plażę. Po rozmowie z piratami, dowiesz się, że aby dostać się na pokład, musisz pokazać im trochę magii. Podziałaj więc kryształową myszą na jednonogiego pirata. Zostaniesz zabrany na pokład i opuścisz wyspę.

Łukasz Szczepanik, Polkowice

TOMB RAIDER
(nr 11/97)

Znajdujesz się w komnacie z czworgiem drzwi, słupami i podestem z rzędem dźwigni. Należy odpowiednio ustawić dźwignie zgodnie z oznaczeniem na poszczególnych drzwiach. Omega (oznaczam ją jako [O]) to dźwignia do góry, a igrek (oznaczam [Y]) to dźwignia na dół. Odpowiednia kombinacja otwiera określone drzwi. Poszczególne kombinacje przedstawiają się następująco :

OOYOY
OOYYO
YOOOO
YOOOY

Mirosław Łatkowski, Łódź

Na drzwiach znajdują się rysunki, jak należy ustawić dźwignię, by się otworzyły, lecz przejście dalej blokuje jakiś mechanizm, który trzeba uruchomić z pomocą trzech sztabek. Ze znalezieniem dwóch nie powinieneś mieć problemu, natomiast dla zdobycia trzeciej musisz zaryzykować niebezpieczny skok z najwyższej kondygnacji budowli. Staraj się wylądować za kamieniem na poziomie poniżej. Znajdziesz się w niszy z przejściem - za nim jest upragniona trzecia sztabka. Sztabki musisz jeszcze ozłocić, korzystając z magicznych właściwości palca króla Midas. Jego posąg stoi za ogrodem (musisz wskoczyć na daszek i wejść w otwór).

Tomasz Flasiński, Warszawa

VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY
(nr 11/97)

Na tym poziomie jest kilka czaszek, które lubią cukierki. Aby otrzymać kulę armatnią trzeba dać cukierek, uzyskany od Dziadka w zamian za położenie na jego trumnie pary kapci, czaszce na górze, po prawej stronie pokoju, w którym znajduje się działo.

Mirosław Łatkowski, Łódź

Daj czaszce cukierek, weź Drink of Sight i Greenfingers Solution. Idź w dół do pokoju, weź srebrny klucz i nie ruszając się, wypij Drink of Sight. Ukażą Ci się drzwi. Kulę armatnią znajdziesz później, gdy dasz cukierek miłośnikowi słodyczy.

Tomasz Flasiński, Warszawa

PYTANIA

BEZ KOMPROMISU

Jak użyć kodu, aby uruchomić i skorzystać z teleportu w etapie trzecim?

Łukasz Szkuat, Gdańsk

CANNON FODDER

Jak przejść 19. misję? Trzeba w niej zniszczyć wszystkich przeciwników i ich budynki. Niszczę wrogi samochód i helikopter, lecz nie wiem, co zrobić dalej. Działka wroga i drzwi pancerne są odporne na granaty i bazooki, a nie ma sprzętu, którym mógłbym je wysadzić. Mój komputer stoi na dachu budynku, na który nie ma wejścia. Jeśli jest uzbrojony w rakiety, to za jego pomocą poradziłbym sobie bez problemu. Lecz jak się do niego dostać?

Marcin Samociak, Sulechów

LAZARUS

Mam kłopoty z odnalezieniem bomby. Dochodzę do gościa w klatce i w czasie rozmowy uruchamia się alarm. Ekran się ściemnia i po około 15 sekundach bomba wybucha.

Jacek Witański, Stalowa Wola

MAGICZNA KSIĘGA

Co zrobić z zaklętym dzbanem?

Czytelnik ze Szczecina

THE CLUE

Jak dokonuje się włamań w tej grze? Obserwuję dany obiekt przez jeden dzień i gdy potem chcę zrobić napad, to się da. Jak używać zakupionych przedmiotów? Jak układać plan napadu w pokoju hotelowym?

Sławomir Bator, Chorzów

WETLANDS

Nie mogę poradzić sobie z tą grą. Jest ona całkiem fajna, ale już na samym początku nie mogę jej przejść. Od startu jest strzelanie do małych stateczków, po czym jest wstawka animowana i znowu trochę strzelania, z tą różnicą, że pojawia się duży statek i mnie rozwala. Nie wiem, w jaki sposób go pokonać?

Machinegun, Włocławek

zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: skrzynka@sgk.com.pl

TRIKI

Na początek sprawy organizacyjne. Po pierwsze, triki do gier Jazz Jackrabbit i Ultima 7 zamieszczone w poprzednim numerze przeznaczone są oczywiście dla komputerów PC, a nie CD32. Po drugie, począwszy od tego numeru można przysyłać triki na adres redakcji z dopiskiem „TRIKI", lub też bezpośrednio na e-mail (triki@sgk.com.pl), naturalnie pod warunkiem, że są one sprawdzone w 100% oraz że dotyczą wyłącznie gier z ostatniego roku. Po trzecie i ostatnie, już w następnym miesiącu znajdziesz tutaj także triki do gier konsolowych.

PC

EXTREME ASSAULT (pełna wersja)

W „main menu" wpisz małymi literami: oh dear. Wówczas działają kody z wersji demo (ŚGK 10/97). Tylko dla jednego gracza.
W „main menu" wpisz EMERTXE, by uaktywnić assault mode. Wówczas użyj poniższych kombinacji:
[Alt] - [U] - UFO
[Alt] - [F]
[Alt] - [L]
[Alt] - [T]

FORMULA 1

Zapisz grę, wpisując jako nazwę:
SPEEDY - bonusowy tor
MUZFRANK - zmiana głosu podczas gry
ASHCAKES - „lava mode"
Po zapisaniu gry jako SPEEDY, rozpocznij Quick Race i wyjdź z niego. Dopiero wówczas pojawi się lista zawierająca dodatkowy tor.

IGNITION

Wpisz poniższe hasła na tytułowym ekranie. Ponowne wpisanie każdego z nich wyłącza działanie triku.

STRINGS - spłaszcza samochody przeciwnika
SVINPOLE - zmiana widoku
SKUNK - pokazuje koła Twego samochodu
FILMJOLK - przerzucanie na ekranie
SLASKTRATT - wszystkie samochody
SURMULE - wszystkie trasy
BANARNE - wznosi samochody w górę

JEDI KNIGHT

Hasła do wpisania podczas gry:
bactame - healing
thereisnotry - zmieniacz poziomów
whiteflag x - wyłączenie AI, gdzie x to liczba 0-1
deeznutz - wyższy poziom siły
eriamjh - latanie
jediwannabe x - nieśmiertelność, gdzie x to liczba 0-1
red5 - wszystkie rodzaje broni
wamprat - wszystkie przedmioty
yodajammies - mana
raccoonking - uber jedi
imayoda - light master
sithlord - dark master
5858lvr - pokazuje całą mapę
slowmo x - zwolnione tempo, gdzie x to liczba 0-1
pinotnoir x - restart poziomu z aktualnie posiadanym uzbrojeniem, gdzie x to liczba 0-1
warp - przenoszenie między poziomami
(nadesłał Michał Mateusiak z Katowic)

NBA LIVE '98

Sekretne zespoły uzyskasz, gdy w głównym menu wybierzesz Rosters, a następnie Create Custom Team. Tam wpisz jedno z poniższych wyrażeń , jako nazwa dla Twojej drużyny:
EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

NEED FOR SPEED 2: SPECIAL EDITION

Wszystkie hasła należy wpisać na ekranie tytułowym:
Wpisz: mad, a zamiast dymu zobaczysz... krowy.
Wciśnij [H] podczas jazdy, aby otrzymać chwilowe przyspieszenie.
Wpisz: slot - menu kierowcy. UWAGA! Musisz być w Arcade lub Wild Mode.
Wpisz: chase - pozwoli Ci to przebywać na pierwszym miejscu, jak długo chcesz, a przeciwnicy będą jechać za Tobą, jak po sznurku.
Przytrzymaj [N] podczas ładowania wyścigu - jazda w nocy (bez 3Dfx).
Wpisz: rain, by podróżować w deszczu na nowych trasach (bez 3Dfx).
Wpisz: slip - nowe trasy.
Wpisz: pioneer, by rozbudować silnik samochodu. Otrzymasz lepsze hamulce oraz przyspieszenie.
Wpisz: rushhour - straszny tłok na drodze.
Wpisz: hollywood - dodatkowa trasa Monolithic Studios.
Wpisz: bomber, by otrzymać krążownik szos.
Wpisz: fzr2000, by otrzymać samochód przyszłości - FZR 2000.
Wpisz: tombstone, by otrzymać samochód wyścigowy.

Rozpocznij wyścig na trasie Mediteraneo lub Mystic Peaks z McLaren F1 w Simulation Mode. W dowolnym momencie podczas jazdy jedź do tyłu, trzymaj klakson włączony i uderzaj w dowolne obiekty na drodze, jadąc przez cały czas 60 kilometrów na godzinę. Wówczas trik powinien sam się załączyć. Następnie jedź 80 km/h i uderz np. w most. Będziesz latał nad trasą.

Gdy pojawi się czarny ekran, zaraz po wgrywaniu, przytrzymaj [C], [B] i prawy [Shift] sześciokrotnie. Następnie, w chwili gdy kamera robi najazd na samochód, ponownie przytrzymaj te same klawisze, także sześć razy. Wówczas będziesz mógł wybierać spośród 9 różnych widoków kamery.

Jeśli chcesz mieć inne samochody, to wpisz podczas gry następujące hasła:
go18 School Bus
go19 Commanche Pick-up Truck
go20 School Bus
go21 Tractor Trailer
go22 School Bus
go23 Not sure of name
go24 School Bus
go25 School Bus
go26 Not sure of name
go27 Not sure of name
go28 Not sure of name
go29 School Bus
go30 School Bus
go31 Mercedes Unimog Army Truck
go30 School Bus
go31 Mercedes Unimog Army Truck
go32 School Bus
go33 Mercedes Unimog Snow Truck
go34 Monolithic Studios Tour Bus
go35 Limousine
go36 Not sure of name
go37 School Bus
go38 School Bus
go39 School Bus
go40 Wooden Box
go41 Hand Cart
go42 Wooden Stand
go43 Tyrannosaurus Rex
go44 Wild West Style Wagon
go45 Souvenir Stand 1
go46 Souvenir Stand 2
go47 Souvenir Stand 3
go48 Log
go49 Crate 1
go50 Box of Beer
go51 Block of Rock

NHL OPEN ICE

Zagraj drużyną Gordie Howe. Stwórz nowego gracza i jako inicjały wpisz G H (między nimi musi być spacja), jako datę wybierz 31 marca i dowolną głowę. Powinieneś usłyszeć głos mówiący „Mr. Hockey".

QUAKE 2 (wersja demo)

Legenda:
[#] znaczy, że możesz wpisać dowolną liczbę, to samo dotyczy broni.
Hasła wpisuje się z konsoli (czyli po wciśnięciu tyldy).

god - nieśmiertelność
give blaster [#] - blaster
give shotgun [#] - shotgun
give sshotgun [#] - super shotgun
give machinegun [#] - machine gun
give grenadelauncher [#] - grenade launcher
give rocketlauncher [#] - rocket launcher
give shells # - dostajesz # shotgun shells
give bullets # - dostajesz # bullets
give grenades # - dostajesz # grenades
give rockets # - dostajesz # rockets
give quad [#] - dostajesz # quad damage power ups
give envirosuit [#] - dostajesz # environment suits
give invulnerability [#] - dostajesz # invulnerability power ups
give silencer [#] - dostajesz # silencers
give rebreather [#] - dostajesz # rebreathers
give jacketarmor [#] - dodaje # jacket armor points
give bodyarmor [#] - dodaje # body armor points
give combatarmor [#] - dodaje # Combat Armor points
give health 999 - 999 zdrowia
g_unlimited_ammo 1 - amunicja do 999
g_unlimited_ammo 0 - amunicja wraca do poprzedniego stanu
noclip - przechodzenie przez ściany
status - informacja o aktualnie rozgrywanej grze
sv_gravity xxx - grawitacja, gdzie xxx to numer od 000 do 850
crosshair 0/1
notarget - nieśmiertelność
map start - skok na początek poziomu (może nie działać)
map end - skok do końca poziomu i walka z bossem (j.w.)
team „nazwa" - wpisanie nazwy drużyny
gamemap (map) - wybór mapy do gry
give powershield [#] - power shield
give powerscreen [#] - power screen
give item_adrenaline [#] - adrenaline
give item_bandolier [#] - bandolier
give item_pack [#] - ammo pack
give key_data_cd - data CD
give key_power_cube - power cube
give key_pyramid - pyramid key
give key_data_spinner - data spinner
give key_pass - klucz
give key_blue_key - niebieski klucz
give key_red_key - czerwony klucz
give key_commander_head - Gives you the Commaner's head
give key_airstrike_target - airstrike marker
give cells # - dostajesz # cells
give slugs # - dostajesz # slugs
give mines # - dostajesz # mines
give nuke # - dostajesz # nukes
wait - multiplayer

RED ALERT: THE AFTERMATH

W trybie MS-DOS idź do katalogu, w którym zainstalowałeś Red Alert i wpisz: redalert funpark. Kiedy się rozpocznie gra, wybierz „Start New Game" i wybierz dowolną ze stron dla pięciu nowych misji. Jeśli chcesz zobaczyć końcowe napisy, kliknij na logo Westwood na tytułowej stronie.

TOMB RAIDER 2

Zmienianie poziomów:
Podczas gry wciśnij [/], co spowoduje użycie flary. Następnie zrób krok naprzód, krok w tył, obróć się trzy razy (pełne obroty, obojętnie w którą stronę) i wykonaj skok do przodu.

Wszystkie rodzaje broni:
Podczas gry wciśnij [/]. Następnie wykonaj krok naprzód, krok w tył, obróć się trzykrotnie i wykonaj skok w tył.

TUROK

DDDNSTBR - nieśmiertelność
NDNLP - spirit mode
THMSCLS - wszystkie rodzaje broni

LNJHNSN- nielimitowana amunicja
RBCHN - wielkie głowy
GNNTRTMNT - cała mapa
JSNCRPNTR - malusieńcy przeciwnicy
CRLSFNDNGS - zmiana kolorów
MTTSTBBNGTNB - skok do 1. poziomu
DRRNSTBBNGTN - skok do 2. poziomu
MKJNK - skok do 3. poziomu
PTNDNCN - skok do 4. poziomu
NNTND - skok do 5. poziomu
TRMNN - skok do 6. poziomu
JMDNN - skok do 7. poziomu
MRGRTTRR - skok do 8. poziomu
SHNTRRNT - galeria
THTRTMBB - credits
JFFSPNGDNBRG - nielimitowana ilość żyć
DNLDDCK - quack mode
NGLCKCK - wszystkie klucze
JHNTHMS - longhunter warp
STPHNBRML - mantis warp
GRGMLCHCK - trex warp
RNTRC - campaigner warp
BKSTRD - latanie
FHGTBC - pokazuje pozycje przeciwnika
JHNNCK - disco mode

AMIGA

HACKER 2

Wpisz COVER jako swoje imię, żeby zobaczyć zakończenie. Możesz wypróbować także:
COVER H2S.C.
TITLE H2S.C.
DEMO H2SC

HADES NEBULAR

Wpisz MONITOR - nieśmiertelność.

HAMMERFIST

Wpisz w „hi-score": TAEHC OT TNAW I (czyli I WANT TO CHEAT od tyłu). Wówczas [F7] to przeskakiwanie poziomów.

HAPPY BEAR

Zbierz kolejno kwiat, jabłko, kwiat pomarańczowy i zabij dwie pszczoły. Wówczas będziesz mógł skakać dwa razy wyżej. W trzeciej planszy, kiedy znajdziesz kokosa, wróć na początek levelu - punkty x5.

HARD DRIVIN' 1 & 2

Kiedy jedziesz z największą prędkością, naciśnij [N]. Otrzymasz nielimitowany czas i niewrażliwość na kolizje.

HARE RISING HAVOC

Kombinacja [Shift] +[Alt] + [Ctrl] + [F5] przenosi na następny poziom.

HARPOON

1. Używając torpedy NATO MK 48 zbliż się na połowę jej maksymalnego zasięgu do wrogiej jednostki - torpeda zamiast 40 rozwinie prędkość 60 węzłów.
2. Jeśli w kierunku Twojego okrętu podwodnego pędzi nieprzyjacielska torpeda starszego typu (wolniejsza), to możesz się uratować, obierając kurs przeciwny do niej i odchodząc pełną parą.

HAWKEYE

Gdy zginiesz, naciśnij [Del] - następny level.

HEARTBREAKER

Weź różę z pokoju Lizy i daj ją Poli. Nie będziesz walczył z Butchem i dostaniesz klucz do zielonego pokoju.

HEIMDALL

Jeśli umrzesz, przejdź do „save options" i podczas zapisu gry, kiedy zostaniesz poproszony o włożenie dysku savegame, kliknij na „No". Możesz teraz wrócić do gry i grać dalej.

HEIMDALL 2

Czary (numery, to kolejność znaków runicznych):
7, 1 - uzdrawianie
13, 8 - ochrona przed trucizną
13, 5 - ochrona przed ogniem
12, 3 - czar ofensywny
13, 15 - ochrona przed magią
7, 3 - wskrzeszanie
5, 2 - czar ofensywny
16, 1 - stworzenie przedmiotu
6, 2 - czar ofensywny
13, 1 - tarcza
9, 10, 1, 14 - spowolnienie przeciwnika
13, 18, 15, 4 - zwiększanie wartości cech postaci

HELLGATE

Wpisz DUNCAN jako swoje imię w „high score" - otrzymasz nieskończoną amunicję.

HELTER SKELTER

11 - SPIN
21 - FLIP
31 - BALL

HEROES OF THE LANCE

Użyj czaru FIND TRAPS, żeby pozbyć się spadających kamieni.

HILLSFAR

Jeżeli nie możesz sobie poradzić z otworzeniem zamka, to w czasie tej operacji trzymaj [F].

HIRED GUNS

Podczas gry wpisz:
AMIGA - nieśmiertelność i maksimum amunicji
CHRISTINA - energia
APPLEGATE - otwarte wszystkie drzwi
Najlepszy skład drużyny to: CIM - Lite, Bonden, Cheule i Janillee.

HOLLYWOOD POKER PRO

Po wybraniu panienki i ukazaniu się jej obrazka z lewej strony naciśnij [Shift] + [H] + [F9] i nie puszczając tych klawiszy, naciśnij trzecią ręką dwa razy przycisk DROP na ekranie. Przeciwniczka posłusznie odda część garderoby. Przy kolejnej próbie wciśnij DROP tylko jeden raz.

HOME ALONE

Przytrzymaj [F1] i wciśnij FIRE - bardzo wysoko podskoczysz. Gdy Cię gonią idź na poddasze, stań naprzeciw okna i rusz dżojstikiem do przodu, znajdziesz się w domku na dachu - tam cię nikt nie złapie.

HOOK

Idź do Bait and Trackle i podnieś kubek stojący obok świeczki. Teraz użyj opcji PICK UP w miejscu, gdzie był kubek, a otrzymasz wszystkie przedmioty potrzebne do ukończenia gry.

HORROR ZOMBIES

Napisz BOGEYMAN - nieśmiertelność.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Wpisz: CHEATMODE. Wówczas [F10] przenosi do następnego poziomu. Równoczesne wciśnięcie [M] i [.] daje nieskończone życie.

HUNT FOR THE RED OCTOBER

Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wrogie statki - zapisz grę i wczytaj ją ponownie. Wrogowie znikną.

HUNTING

Wpisanie hasła ILOVEAmiga, gdy ukaże się tytułowy obrazek, daje nieśmiertelność.

HYBRIS

W „high score" wpisz COMMANDER. Uruchom grę i naciśnij [F7] (w niektórych wersjach [F10]). Wówczas [F1] - [F5] zmienia broń, a [F8] - levele. Zamiast na początku gry naciskać FIRE - naciśnij [spację].

HYDRA

Wpisz: KILL trzy razy, a wówczas [F] powoduje wzrost Twego paliwa do maksimum. Następnie naciśnij [Return].

IKARI WARRIORS

Wpisz w :high score:: FREERIDE - energia.

INDIANA JONES

Na ekranie tytułowym wpisz: NIGHTFHIFT.

INDIANA JONES 3

Wpisz: IEHOVAH na ekranie tytułowym. Wówczas klawisze [L], [1], [2] służą do zmiany etapu.

TRIKI

INDIANA JONES 4 (ARCADE)

W „high score" wpisz: SILLYNAM - da Ci to dużo żyć.
W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5$ na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarne, to przy następnej grze będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone - przy następnej grze będzie czarne.

INFERIOR

Wpisanie kodu 68493799 daje trzy dodatkowe statki lub jeden super mocny.

INTERNATIONAL KARATE

1. Daj się uderzyć i w tym momencie wciśnij pauzę. Gdy wrócisz do gry - będziesz nieśmiertelny.
2. Wpisz podczas walki RTUSF (ale szybko), a gościom pospadają gacie.

INTERPHASE

Zacznij grę i wpisz: Fenny - możesz przeglądać poziomy.

ISHAR 2

Cofając się krok po kroku przed przeciwnikiem tak, aby nie być w bezpośrednim zasięgu jego miecza zobaczysz, że w pewnej chwili wróg zatrzyma się. Możesz go wtedy spokojnie wykończyć z łuku lub czarami, nie tracąc energii. Działa na każdego przeciwnika.

ITALY '90

Gdy biegniesz w kierunku bramki przeciwnika na wysokości słupka, zbliżając się do pola karnego, trzymaj Fire. Po chwili gracz sam odda strzał, natychmiast potem skręć dżojstik w prawo. 95% przypadków to gol.

IVANHOE

Zrób pauzę i wpisz „JC IS THE BEST". Wówczas [Del] zabija wszystkich widocznych wrogów. Użyj też [N] i [Ctrl].

CD32

MICROCOSM

Zatrzymaj grę, wciśnij kolorowe przyciski oraz dwa tylne i kręć kółkiem w lewą stronę. Gdy usłyszysz dźwięk, masz nieśmiertelność i dostęp do wszystkich misji.

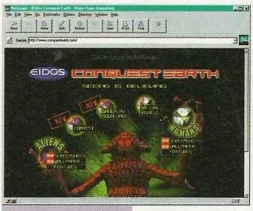
Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński

WEB NEWS

Od nowego roku zmieniają się zasady funkcjonowania niniejszego działu. Powodów jest kilka, ale najważniejszy z nich to ten, że ŚGK jest pismem o grach, a nie o wszystkim i o niczym, dlatego „Web newsy" także powinny być o grach. Nadal możesz przysyłać swoje propozycje listownie lub przez e-mail, lecz zwracając uwagę właśnie na tę dziedzinę. W dzisiejszym numerze znajdziesz adresy najnowszych gier strategicznych. Są to oficjalne strony z własną domeną (nazwa gry + .com) i stanowią kompendium wiedzy na ich temat. Na koniec jeszcze prośba do zwycięzcy „Web News" z wrześniowego numeru, Łukasza Nowaka, o skontaktowanie się z redakcją w celu ustalenia nagrody i podania swego dokładnego adresu.

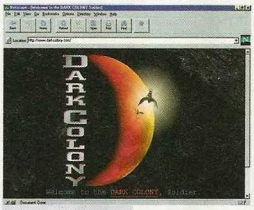
Arkadiusz Matczyński

CONQUEST EARTH
www.conquestearth.com



Conquest Earth (opis 11/97), podobnie jak Dark Colony, jest strategią czasu rzeczywistego. Oficjalna strona firmy Eidos, jej dystrybutora, zawiera: screeny, animacje (.avi), tapety do ustawienia pod Win95, ilustracje z gry i informacje o stronach konfliktu.

DARK COLONY
www.darkcolony.com



Dark Colony (opis 10/97, suplement 12/97) jest strategią czasu rzeczywistego. Oficjalna strona firmy Gametek, jej dystrybutora, zawiera opis wszystkich jednostek, ilustracje, a także animacje (.avi). Możesz zapoznać się z fabułą gry i jeśli Ci się spodoba, to także ściągnąć jej demo.

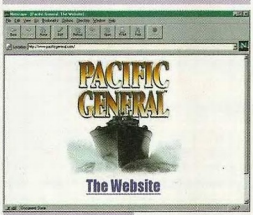
PANZER GENERAL 2
www.panzergeneral.com

Panzer General 2 (opis 12/97) jest grą strategiczną, różniącą się od wszystkich dotychczas wymienionych. Ze strony stworzonej przez SSI/ Mindscape można ściągnąć demo, animacje (.avi) oraz obrazki z gry. Niestety, nie ma zbyt dużo informacji o samej grze. Można było lepiej przygotować tę stronę, chociażby jak Pacific General.

WAR WIND
www.warwind.com

War Wind (opis 1/97, suplement 9/97) to kolejna strategia czasu rzeczywistego, tym razem strona wydana przez Electronics Arts. Zawarte są na niej screeny z gry, filmiki (.avi), opisy ras i bohaterów, strategie, porady, a nawet triki. Ponadto jest także demo gry i wiele nowych scenariuszy. Znajdziesz też informacje o zapowiadanej już drugiej części - War Wind 2.

PACIFIC GENERAL
www.pacificgeneral.com

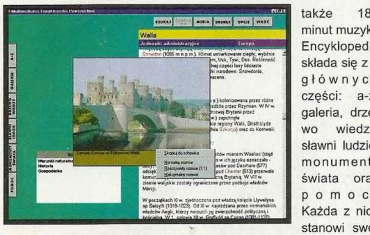


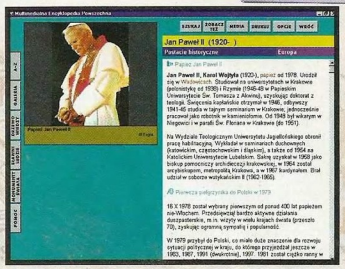
Pacific General (opis 9/97), podobnie jak Panzer General, stworzony został przez SSI. Są tu nowe scenariusze do ściągnięcia oraz demo. Poza tym możesz zapoznać się z uzbrojeniem, stronami konfliktu, obrazkami z gry, a nawet zdjęciami postaci historycznych. Zwracam uwagę na fakt, że strona pomimo swej prostoty jest wykonana ze smakiem.

WARLORDS 3
www.warlords3.com

Warlords 3 (opis 10/97, suplement 1/98) jest strategią turową. Oficjalna strona stworzona została przez SSI. Oprócz możliwości zapoznania sie z postaciami i opisem poszczególnych scenariuszy, możesz także skorzystać z taktyk i porad nadsyłanych przez graczy. Ponadto masz szansę przyłączyć się do gry on-line, a gdy chesz z kimś porozmawiać, to koniecznie wstąp do tawerny. Jeśli jeszcze dziwnym trafem nie stałeś się posiadaczem Warlords 3, to możesz sciągnąć demo gry, a gdy już ją masz, to czekają na Ciebie następne, dodatkowe scenariusze. Te ostatnie otrzymasz dopiero po zarejestrowaniu się.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna





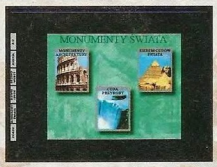
Multimedialna Encyklopedia Powszechna, oparta na „Popularnej Encyklopedii Powszechnej", jest prawdopodobnie największą multimedialną polską encyklopedią dostępną aktualnie na rynku.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna, wydana nakładem oficyny wydawniczej **Fogra**, powstała przy wykorzystaniu tekstów z dwudziestotomowej „Popularnej Encyklopedii Powszechnej", będącej najbardziej aktualnym kompendium wiedzy obejmującym również najnowsze wydarzenia z Polski i ze świata. Jest to pierwsze tak poważne przedsięwzięcie młodej krakowskiej firmy i trzeba przyznać, że debiut to całkiem udany.

Jak na encyklopedię z prawdziwego zdarzenia przystało, jest bardzo rozbudowana. MEP zawiera 62.000 haseł, 3.000 zdjęć, ilustracji i map, 38 minut różnego rodzaju filmików, a także 180 minut muzyki. Encyklopedia składa się z 6 głównych części: a-z, galeria, drzewo wiedzy, sławni ludzie, monumenty świata oraz pomoc. Każda z nich stanowi swoistą bazę danych, pogrupowaną tematycznie, zaś dzięki połączeniom hipertekstowym możesz bez problemu przemieszczać się z między nimi i znajdować interesujące Cię tematy. I tak dla przykładu, w galerii możesz zapoznać się ze wszystkimi filmami, animacjami, a także muzyką; w monumentach świata zobaczysz siedem cudów świata, monumenty architektury oraz cuda przyrody; w drzewie wiedzy znajdują się przydatne informacje zwłaszcza dla młodzieży szkolnej - fizyka, chemia oraz kultury starożytne; z kolei sławni artyści pogrupowani są w cztery kategorie: naukowcy, podróżnicy i odkrywcy, postacie historyczne oraz artyści.

Najwięcej przyjemności, przynajmniej jeśli chodzi o mnie, sprawia przeglądanie właśnie artystów. Oprócz szczegółów z ich życia i twórczości, można wysłuchać kilkunastosekundowych fragmentów ich największych życiowych przebojów. Niestety, nie znajdziesz tu najsłynniejszych utworów np. Johana Straussa. Widocznie miejsca wystarczyło tylko na podanie informacji tekstowych. Z rzeczy, które mnie zaciekawiły, to hymny państwowe. Szukając informacji o danym państwie, możesz obejrzeć jego flagę oraz wysłuchać hymnu narodowego. Ponadto w ciekawy sposób pokazane są zdjęcia charakterystycznych budowli dla danego kraju, a nawet miasta, zaś za pomocą myszki można je nawet trzykrotnie powiększyć. Wiadomo, że nie samo wykonanie wpływa na stworzenie dobrego programu. Pozostaje jeszcze łatwość obsługi i aktualność haseł. Pierwsza sprawa jest rozwiązana w przystępny sposób. Bez najmniejszego problemu możesz znaleźć żądane hasło, wpisując jego całą nazwę. Mało tego, możesz także za pomocą kilku znaków odnaleźć wyraz. Przydatne jest to zwłaszcza dla krzyżówkowiczów. Wprawdzie na wynik takich poszukiwań trzeba trochę poczekać (nawet do minuty), ale i tak warto; przecież alternatywą są wielogodzinne poszukiwania w tomiszczach literatury specjalistycznej. Łatwość obsługi przejawia się także w możliwości wykorzystywania danych zawartych w encyklopedii, w innych programach pracujących w środowisku Windows, jak np. Word. I sprawa najważniejsza, można bez żadnego problemu skorzystać z opcji drukowania. Żałuję, że nie było takich programów, gdy chodziłem do szkoły. Nie musiałbym się męczyć z przepisywaniem referatów.

Co do aktualności haseł, to z radością muszę przyznać, że sięgają one współczesności. Znajdziesz tu na przykład informacje o Lady Punk (rok 1982) i Shaquille O'Neal (rok 1995). Akurat te hasła wpadły mi w ręce, ale jest ich znacznie więcej. Takie podejście sprawia, że



MEP wypada w ocenie bardzo pozytywnie. Jedynym mankamentem wydaje się tu być niezbyt strona merytoryczna, co technicznа. I nie chodzi tu bynajmniej o wysokie wymagania w ogóle, lecz o CD-ROM. W instrukcji podane jest, że do poprawnego działania programu wystarcza 2-krotna szybkość napędu, ale kiedy testowałem program na swoim sprzęcie okazało się, że i CD-ROM x4 powoduje duże opóźnienia. Przeoczenie? Błąd w druku? I jeszcze jedno. Tak jak samo zainstalowanie programu nie nastręcza żadnych trudności, tak odinstalować trzeba go „ręcznie". Nie wystarczy skorzystać z opcji „dodaj/usuń programy", gdyż to nic nie da. Jest to dość poważny błąd i warto się ustrzec go w przyszłości.

Pomijając te dwa potknięcia, mimo wszystko polecam niniejszą encyklopedię i to wszystkim - tym starszym i tym młodszym. Każdy znajdzie tu coś dla siebie, a z pewnością wykorzysta ją w nauce. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej na temat **MEP** i ściągnąć demonstracyjną wersję programu, zajrzyj na internetową stronę:

www.fogra.com.pl.

Arkadiusz Matczyński

Komputer PC, 386 DX,8 MB RAM, SVGA, CD - ROM x 4, Win3.1/Win95
Producent: Fogra
cena: około 200zł

Adventures of Batman & Robin Cartoon Maker

Wszyscy na pewno słyszeli o przygodach dzielnego Batmana. Na temat tego super bohatera powstało wiele filmów fabularnych i rysunkowych, komiksów, a nawet gier komputerowych. Teraz dostępny jest także program edukacyjny.

Cartoon Maker powstał przede wszystkim z myślą o najmłodszych uczestnikach komputerowej rozrywki. W programie tym tworzy się własne filmy animowane, korzystając z gotowych zdjęć i animacji postaci oraz przedmiotów. Aby nakręcić taki film, trzeba przede wszystkim zdecydować, gdzie jego akcja ma się rozgrywać. W tym celu należy wybrać tło i umieścić je w odpowiednim miejscu na scenie. Następnie można wybrać stempel jakiejś postaci lub przedmiotu i wkleić go w tło, bądź też z biblioteki animacji i ruchu wybrać dowolną sekwencję i trzymając naciśnięty lewy przycisk myszy przesuwać ją z dowolnego punktu, w którym ruch ma się rozpocząć, aż do miejsca, w którym ma on się zakończyć. Tym sposobem możliwe jest zrobienie całego filmu scena po scenie. Na koniec, gdy animacje są już gotowe, można podstawić głos. Do tego służy załączony w pudełku mikrofon. Wystarczy go podłączyć do karty dźwiękowej - oczywiście, pod warunkiem posiadania takowej - i można zaczynać zabawę. Po nagraniu głosu, komputer automatycznie zsynchronizuje czas trwania animacji z długością dźwięku.

Jak widać, proces tworzenia filmu jest prosty i bez problemu powinno go opanować nawet małe dziecko. Niestety, poza tym niewątpliwym plusem są także minusy. Rażącą wadą programu jest to, iż nie ma w nim podziału na klatki, co w rezultacie obniża płynność ruchów, a także uniemożliwia wymazanie zbędnej postaci lub przedmiotu. Wyobraź sobie na przykład, że po przeprowadzeniu jakiejś animacji chciałbyś przeprowadzić następną w tej samej scenie - jest to niemożliwe, ponieważ postać z poprzedniej animacji zostaje na ekranie i nie można jej wymazać, tak aby nie zostało to utrwalone na filmie. Inny mankament, chyba najpoważniejszy, zważywszy na wiek odbiorców, stanowi fakt, iż program obsługiwany jest wyłącznie w języku angielskim. To niestety znacząco zawęża krąg jego odbiorców do dzieci nieco starszych, ale czy te jeszcze będą chciały bawić się w reżysera filmów o Batmanie? W sumie, choć Cartoon Maker

stanowi dobre narzędzie do pobudzania dziecięcej wyobraźni, łącząc w sobie przyjemność, jaką sprawia najmłodszym oglądanie filmów animowanych wraz z korzyściami edukacyjnymi, to jednak pozostaje on taki przede wszystkim dla dzieci z państw anglojęzycznych.

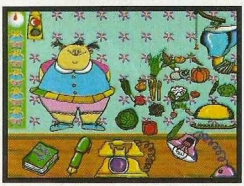
Okretny

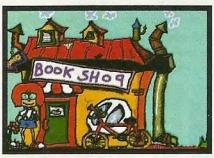
wymagania: PC (486, CD-ROM 2x, Win. 3.1 lub lepszy) Macintosh (68040, lub Power PC, CD-ROM 2x, 8MB RAM, Sys.op. Mac 7.1 lub wyższy, QuickTime 2.0)
producent: Knowledge Adventure
wydawca: Knowledge Adventure
polski dystrybutor: Techland
cena: 109,00

Chatka małolatka

Zaprezentowany po raz pierwszy na jesiennej Gambleriadzie, polski program do nauki języka angielskiego **Chatka Małolatka,** wzbudził dość kontrowersyjne reakcje wśród przedstawicieli mediów. Podczas konferencji prasowej **CD Projektu**, na której przedstawiano program, na sali dominowały chichoty i ironiczne komentarze, gdy zapewnienia o „rewolucji multimedialnej" i „wspaniałej oprawie graficznej" nijak nie szły w parze z tym, co można było oglądać na ekranie monitora. Dla odmiany jednak, dzieciaki które mogły w trakcie targów wypróbować Chatkę, wyrażały się o niej entuzjastycznie. Jak zatem jest naprawdę?

Idea programu opiera się na połączeniu schematu prostej przygodówki (przemieszczanie się pomiędzy kilkoma lokacjami i wykonywanie przypisanych im zadań) oraz programu bazującego na skojarzeniach (na przykład przymiotników z rzeczownikami, albo konkretnych słów z ich desygnatami graficznymi). Nie ukrywam, że jak na program adresowany zdecydowanie dla dzieci poniżej 10-tego roku życia, owe skojarzenia wymagają dość abstrakcyjnego podejścia... na przykład pijanemu kotu należy dać wódki (a ustawa o wychowaniu w trzeźwości?), a kot gruby kojarzyć się może wyłącznie z trąbą. Poziom trudności zadań wzrasta wraz z przechodzeniem kolejnych etapów (na szczęście poziom abstrakcji nie zmienia się na wyższy), a po rozwiązaniu kolejnej zagadki w określonym czasie uczeń otrzymuje ocenę - jak w szkole, od 1 do 6, zależnie od ilości popełnionych błędów. Nagrodą za poprawne ukończenie określonej liczby poziomów





jest „bilet do kina", gdzie wyświetlane są kreskówki wyprodukowane przez wytwórnię SeMaFor.

Oprawa graficzna programu jest dość kontrowersyjna; z jednej strony wszystko jest kolorowe, duże i wyraźne, z drugiej znowuż wymaga swoistego traktowania realiów - na przykład w zadaniu polegającym na rozpoznawaniu warzyw, połowa tychże narysowana jest tak, że z trudem można się domyślić, co one właściwie przedstawiają... Ogólnie jednak do owej umowności można się z czasem przyzwyczaić. Nie mam natomiast zarzutów do strony dźwiękowej produktu - głos lektorki jest wyraźny, akcent „standard english", bez żadnych udziwnień, a do tego w tle pogrywa przyjemna muzyczka.

Ogólnie rzecz biorąc, **Chatka Małolatka** to program średniej klasy, nie mogący zastąpić prawdziwych lekcji i stanowić podstawy do samodzielnej nauki. Może natomiast być dla dziecka miłą rozrywką, która przy okazji spełni dwa walory edukacyjne - wzbogaci zestaw słownictwa oraz wspomoże jego przyswajanie. Co istotne, całość pomyślana jest tak, że po uruchomieniu programu dziecko może zostać praktycznie sam na sam z komputerem, a rodzice w tym czasie mogą... hmmm... zająć się sobą. Warto spróbować.

Michał J. Adamczak

Wymagania: PC 486 DX, 8MB RAM, Windows 3.1x lub Windows 95, CD-ROM
Producent: Merlin Multimedia
Wydawca: CD Projekt
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 140,00

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych
TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
tel: (0-60)1282363
tel: (0-22)7731982
fax: (0-22)7731982
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu - Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

	Ceny w zł.
IBM PC	
Franko	37.00
Gandalf	38.00
Ishar III	44.00
Liga Polska Manager '97 - win.	**48.00**
Megatomania	29.00
Polanie	53.00
Skaut Kwatermaster	43.00
Test na Prawo Jazdy	**48.00**
Ultimate Soccer Manager	77.00
Urban	34.00
Worms	110.00
IBM PC-CD ROM	
3 Czaszki Toltekow - PL	**49.00**
688 Hunter Killer	139.00
7-th Legion	**149.00**
Ace Ventura	147.00
Adidas Power Soccer	**147.00**
Blood	139.00
Broken Sword II	**147.00**
Capitalism Plus	139.00
Carmageddon	161.00
Championship Manager II	tel.
Clash	**139.00**
Conquest Earth	149.00
Constructor	**147.00**
Dark Colony	139.00
Dark Reign	**157.00**
Dungeon Keeper - wer. pol.	152.00
Earth 2140	**39.00**
F-22 Air Dominance Fighter	tel.
Fifa '98	**149.00**
Fighting Force	tel.
Flight Simulator '98 - MICROSOFT	**299.00**
G-Police	tel.
Gt Racing '97	112.00
Herkules	**159.00**
Hexen II	**149.00**
F-22	147.00
Imperium Galactica	147.00
Incubation	**147.00**
Independence Day	139.00
I-War	tel.
Jack Orlando	39.00
Jedi Knight (Dark Forces II)	**191.00**
Joint Strike Fighter	tel.
Lands of Lore II	**169.00**
Lego Island	149.00
Lew Leon - druga edycja	**49.00**
Lomax	97.00
Megapavk VIII	**199.00**
Monster Truck	141.00
Myth - The Fallen Lords	**tel.**
NBA Live 98	**147.00**
NHL 98	147.00
Overboard	147.00
Panzer General II	**135.00**
Postal	131.00
Premier Manager '97	tel.
Quake	tel.
Rally Championship II (International)	**139.00**
Rayman Designer (Rayman II)	**102.00**
Redneck Rampage	139.00
Resident Evil	**169.00**
Riven (Myst II)	tel.
Settlers II Zlota Edycja	169.00
Shadow of the Empire	191.00
Shadow Warrior	147.00
Sid Meier's Gettysburg	**149.00**
Starcraft	tel.
Take no Prisoners	tel.
Tales of Atlantis	tel.
Tomb Raider II	**149.00**
Total Anihilation	**147.00**
Touring Car Championship	tel.
Warlords III	147.00
Wipeout 2097	160.00
Worms II	**149.00**
X-Com Apocalipse	147.00
X-Wing vs Tie Fighter	169.00
AMIGA	
Brutal Football	39.00
Oresahar - Grzechy Magów	36.00
Funturatum	**39.00**
Ishar III	41.00
Skaut Kwatermaster	29.00
Mister Prezes (wer. AMIGA 600)	37.00
Pinball Hazard	**35.00**
Raid przez Polskę	30.00
Szachista	39.00
Watch Tower (AGA)	48.00
Wacus The Detective	**36.00**

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation
Ace Combat 2, Allied General, **Crash Bandicoot 2**, **Duke Nukem 3D**, **Fifa '98**, **Fighting Force**, **Final Fantasy 7**, **Formula 1 '97**, Frogger, G-Police, **Hercules**, Judge Dredd, **Kurushi**, Machine Hunter, Mass Destruction, Micro Machines V3, **Moto Racer**, **Nascar '98**, **NHL '98**, Nuclear Strike, Oddworld, **Pandemonium 2**, Parappa the Rapper, Peack Performance, Raystorm, Real Bout, **Resident Evil: Director's Cut**, **Soul Blade**, **Street Fighter EX Plus**, Tekken 2, **Tetris Plus**, Tigershark, **Time Crisis**, Toshinden 3, Trash It, Total NBA '97, **Tomb Raider 2**, **V-Rally 97**, Warcraft 2 i wiele innych.

Nintendo 64
Blast Corps, **Cameleon Twcast**, **Cly Fighter**, Doom 64, Extreme G, F1 Pole Position, Fifa 64, Golden Eye, Hexen, Internat. Soccer 64, Killer Instinct Gold, Lamborgini, Mario Kart 64, Mortal Kombat Trilogy, MRC, Pilot Wings, **Star Fox 64**, Shadow of the Empire, Super Mario 64, Turok, Wave Racer, Wayne Gretzky

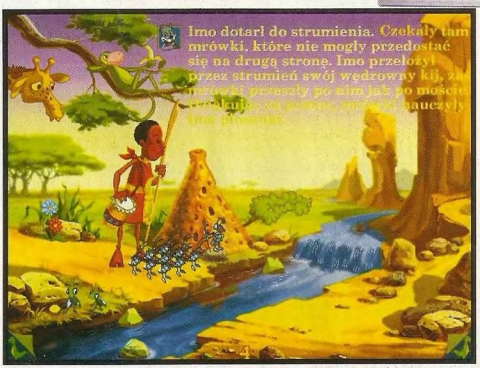
Sega Saturn
Alien Trilogy, **Discworld 2**, **Dragon Force**, **Duke Nukem 3D**, Fifa '97, Guardian Hero, **Last Bronks**, **Pandemonium**, **Resident Evil**, **Sonic Jam**, Ultimate Mortal Kombat 3, **World Wide Soccer '98**, i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie), termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-60) 128-23-63.

Czarodziejskie opowieści: Imo i król

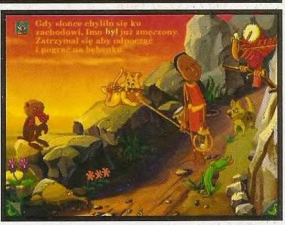
Dzieci kochają bajki, a rodzice kochają dzieci i dlatego opowiadają im te piękne, czarowne opowieści. Niestety, w dzisiejszych czasach dorośli nie zawsze mają tyle wolnego czasu, aby dzień w dzień powtarzać na dobranoc te same historie (nie mówiąc o znużeniu taką monotonią). Na szczęście, poza telewizją z pomocą przychodzą także komputery i to nawet w znacznie efektowniejszym wydaniu. Najlepszym tego przykładem są wydawane przez firmę **Davidson** programy z cyklu **Czarodziejskie opowieści**, przy których nasi milusińscy chętnie spędzą wiele godzin. Z tej właśnie serii pojawiła się niedawno następna pozycja zatytułowana Imo i król.



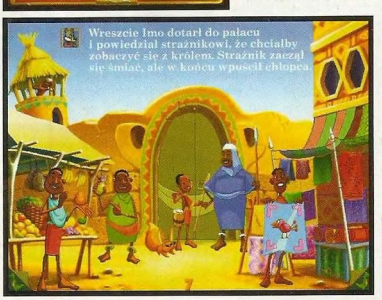
Program ten jest oparty na takim samym schemacie, jak jego poprzednik - Baba Jaga. To znaczy, różni się opowiadaną przez Dziadka Mysz baśnią, ale to jest chyba oczywiste. Tym razem jest to afrykańska bajka ludowa, której główny bohater, mały chłopiec Imo, musi wykonać trzy, bardzo trudne zadania, aby zostać księciem.

Tak jak poprzednio, program, oprócz opowiadania baśni, uczy także czytania. Wszystkie wypowiadane przez lektora teksty są zamieszczone u góry obrazków, a kolejno wymawiane wyrazy zostają podświetlone.

Zaraz po wysłuchaniu i obejrzeniu bajki, dziecko może pobawić się występującymi w niej postaciami, klikając w zasadzie na wszystko, co znajduje się na obrazkach. W ten sposób może jeszcze raz wysłuchać dialogów czy ulubionych piosenek, obejrzeć tańczące kwiatki, afrykańskie maski czy zwierzątka, albo posłuchać Ima grającego na bębenku.



Strona audio-wizualna tego programu jest naprawdę imponująca. Zarówno postacie, jak i wszystkie przedmioty i tło są wykonane tak ładnie i starannie, że odnosi się wrażenie, jakby oglądało się disney'owskie, bajecznie kolorowe kreskówki. Również oprawa dźwiękowa nie pozostawia nic do życzenia. Oprócz idealnie podłożonych głosów (Dziadkowi Myszy głosu użyczył Piotr Fronczewski), w tle pobrzmiewa cichutko muzyka, nadająca opowieści swoistego klimatu i nastroju afrykańskich rytmów.



Czarodziejskie opowieści: Imo i król to program wykonany wręcz perfekcyjnie, co cieszy tym bardziej, że przecież został on stworzony dla najmłodszych, a więc dla tych, na którym zależy nam najbardziej. W końcu maluchy też swój gust mają, a jeśli nawet jeszcze nie mają, to właśnie go sobie wykształcają - i dlatego właśnie musimy im dawać wszystko to, co najlepsze. Imo i król spełnia ten wymóg w zupełności.

Kamila Tkaczyk

wymagania: PC, 16 MB RAM,CD-ROM, Win95
Producent: Davidson
Dystrybutor: CD Projekt
cena: 99,00

PC Propad 4

Dziś zajmiemy się padem do komputerów klasy PC o nazwie **PC Propad 4**, którego producentem jest mało znana firma - **Performance Multimedia Products. Propad 4** to pad cyfrowy z ośmioma przyciskami i krzyżakiem ze strzałkami (8-way digital direction control). Na te osiem przycisków składają się cztery normalne z pojedynczym strzałem (do złudzenia przypominające przyciski z padów od konsoli PSX) i cztery autofire'y. Dodatkowo pad wyposażony jest w dwa przyciski, które sterują prędkością autofire'ów.

Propad 4 jest zwykłym padem, bez żadnych wyrafinowanych bajerów - ma ergonomiczny kształt, przez co łatwo się go trzyma i wytrzymałą budowę, która może przedłużyć mu życie w razie jakiejś nerwowej reakcji na porażkę w grze ;-). Dodatkowym plusem tego pada jest długi kabel (ponad 2 m), który podczas wspomnianej porażki umożliwi rzucenie nim w ścianę bez odłączania go od komputera ;-))).

W sumie **PC Propad 4** sprawdza się w użyciu i powinien być idealnym urządzeniem dla tych, którzy nie lubią grać na klawiaturze, a nie stać ich na większy wydatek. Świetnie nadaje się on do takich gier, jak piłka nożna, ale także do bijatyk i innych zręcznościówek, zwłaszcza tych, w których używa się autofire'a.

Okretny

Producent: Performance Multimedia Products
Dystrybutor: Multistyk

PC Gun

Pudełko zawierające **PC Guna** firmy **A4Tech** należy do stosunkowo pokaźnych i z pewnością sprawia dobre wrażenie. Po jego otworzeniu naszym oczom ukazuje się kilka komponentów: pistolet, 8-bitowa karta z gniazdkami do dwóch urządzeń, instrukcja obsługi oraz gra ***A.D cop - Overseas Mission***.

Instalacja zabawki nie należy do szczególnie trudnych, choć wymaga elementarnej wiedzy na temat budowy karty graficznej. Chodzi o to, że płytę od rewolweru należy podłączyć do wymienionego urządzenia, dzięki czemu fotodioda umieszczona w lufie tegoż jest w stanie przekazywać informację, gdzie celowało się podczas oddawania strzału. Właściwie jedyna rzecz, jaką musisz wiedzieć, to w którym miejscu znajduje się pin 1. W razie ewentualnej pomyłki nic nie powinno ulec uszkodzeniu i jest to jedna z zalet zestawu.

Po pomyślnym podłączeniu i uruchomieniu swego sprzętu, nie musisz wykonywać żadnych dodatkowych czynności konfiguracyjnych. Sterowniki zawiera sama gra i tylko to jest jej potrzebne.

Choć nie jestem miłośnikiem salonów z automatami ani programów typowo zręcznościowych, już po kilku minutach testowania sprzętu płonąłem z podniecenia, kurczowo ściskając spluwę i czekając na kolejnych wrogów. Należy zaznaczyć, że w pomieszczeniu oprócz mnie znajdowały się jeszcze dwie osoby, nic przeto dziwnego, że wkrótce wyrywaliśmy sobie sprzęt z rąk, a towarzyszący przepychankom stos obelg z pewnością nie da się zaliczyć do kulturalnych konwersacji. Co tu dużo mówić, zabawa jest przednia, a wszelkie rozgrywki przy użyciu zwykłej myszki po prostu się nie umywają. Zamiast żmudnego przesuwania gryzonia po podkładce, wystarczy dokładnie wycelować i nacisnąć spust (dość solidny zresztą). Do wystrzeliwania rakiet służy odrębny, dobrze umiejscowiony przycisk. Pewne problemy mogłoby sprawiać przeładowywanie broni, jednak wystarczy skierować lufę poza obręb ekranu i wystrzelić, by dokonać tej czynności. Niejakie kłopoty może sprawiać brak muszki, który uniemożliwia strzelanie z jednego oka, jednak do tego można się przyzwyczaić. Warto także zaznaczyć, iż pistolet „odbija" nieco w lewo, nawet po wielokrotnie przeprowadzonej kalibracji. Cóż to jednak za drobiazgi w porównaniu ze wspaniałymi przeżyciami, przybliżającymi salony gier do naszych domów.

Wszystko ładnie, pięknie, ale przecież sam ***A.D cop*** nie wystarczy na zbyt długo. Czymże jest jedna gra dla zaprawionego w bojach weterana? Wiedząc o tym, postanowiłem rozejrzeć się za podobnymi produkcjami, pozwalającymi zapranć **PC Guna**. Na pierwszy ogień poszedł sławny ***Virtua Cop*** - program, w którym pokładałem największe nadzieje co do jakości zabawy. Niestety, pomimo wszelkich możliwych prób i chwytów, nie udało się pistoletu wykorzystać. Myszkę i gamepad owszem, lecz nie wyrób firmy **A4Tech**.

Nieco zawiedziony, sięgnąłem po starsze produkty ***American Laser Games***, jak ***Mad Dog MacCree*** czy ***Who Shot Johnny Rock?***, jednak te również nie zamierzały podjąć współpracy. Rozejrzałem się uważnie po sklepach i nie znalazłszy więcej dzieł, które można by chociaż podejrzewać o wykorzystywanie pistoletu, zastanowiłem się nad ostateczną oceną. Z jednej strony, łatwa i szybka instalacja. Z drugiej, brak polskiej instrukcji, co wciąż może stanowić przeszkodę. Bardzo dobre uzupełnienie A.D copa to niewątpliwy atut zestawu, jednak z braku innych pozycji celowość zakupu staje pod znakiem zapytania. Jest, co prawda, druga gra dołączana do **Guna** innego typu (są dwa), jednak o ile mi wiadomo, nie da się go nabyć w Polsce. Ostatnia sprawa to cena - ok. 240 zł, która mogłaby zwalić z nóg słonia, a co dopiero zwykłego konsumenta. Ostatnia nadzieja w tym, że wkrótce pojawią się nowe produkcje współpracujące z pistoletem, w przeciwnym wypadku stanie się on ekstrawagancką zabawką dla najbogatszych.

Piotr Bilski
„Alien"

PS. Dziękuję George'owi oraz mojemu bratu, Adrianowi, za cenną pomoc w czasie testów (również za cierpkie uwagi na temat mojej celności i zręczności w ogóle).

PS2. Specjalne podziękowania dla firmy **Micro Fan** za wypożyczenie sprzętu oraz programów.

Wymagania: PC 486 DX2/66, CD-ROM, jedno wejście ISA

Producent: A4Tech

UWAGA! TRWA WIELKI KONKURS

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC

269 zł*

109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95

JUŻ W SPRZEDAŻY!!

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GAZDROWYCH RUNERZE

169 zł*

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała:** DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz:** ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice:** MICROMAN, ul. Roździeńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica:** ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin:** MORFUS, ul. I Armii W.P.5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięńcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg:** GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław:** EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** VADIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.

Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dostępne również w sieci sklepów VOBIS.

MULTI-STYK

Multi-Styk

ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

http: //www.interact.nom.pl

INTERACT GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT

CO KAŻDY GRACZ WIEDZIEĆ POWINIEN

AKCELERATORY 3D - WIEDZA TAJEMNA

Intro

Od ponad roku populacja graczy nękana jest nowym terminem. Jest nim „akceleracja 3D". Po usłyszeniu sloganów reklamowych każdy zastanawia się od razu: czy to aby nie pseudostandard? Mieliśmy już wiele dowodów na to, że entuzjazm recenzentów opisujących nowinki sprzętowe nie zawsze jest w pełni uzasadniony. Do dziś wielu użytkowników „z pewną taką nieśmiałością" podchodzi do zakupu tego, co głośno reklamowane. Jednak z drugiej strony Stanisław Jerzy Lec na pytanie „czy sceptycyzm jest wygodną filozofią życiową?" sam sobie odparł: „sceptycy zapatrują się na to sceptycznie". Warto więc bliżej zapoznać się z filozofią (w niektórych kręgach uważaną za religię) szeroko reklamowaną pod nazwą „3D". Wszyscy Ci, którzy do dzisiaj żyli w błogim stanie nieświadomości o korzyściach płynących z akceleracji 3D oraz Ci, którzy coś o tym słyszeli, ale terminologia z tym związana jest dla nich mętna i bełkotliwa, powinni wyjść z cienia niewiedzy i czym prędzej nadrobić zaległości.

Briefing

Najwięcej rozgłosu na temat akceleratorów trzeciego wymiaru zawdzięczamy niewielkiej (103 osoby), założonej w 1994 roku firmie 3Dfx Interactive. Wprowadzając na rynek układy Voodoo Graphics oraz Voodoo Rush, firma ta doprowadziła do zbiorowego szaleństwa sporą część społeczeństwa blisko związanego z grami komputerowymi i do masowego wykupowania wszystkich produktów z logo „3Dfx". Oczywiście, świat nie kończy się na kartach skonstruowanych w oparciu o chipset Voodoo, dlatego warto bacznym okiem prześledzić, co w międzyczasie porabia konkurencja i dokonać, choć pobieżnego, przeglądu akceleratorów 3D dostępnych na rynku.

Secret place found

Reklamując swoje produkty, producenci często posługują się sformułowaniami, które mogą przyprawić potencjalnego klienta o przedwczesną siwiznę. Aby lepiej zrozumieć zalety wynikające ze sprzętowego przyspieszania grafiki 3D, dokonajmy szybkiego przeglądu haseł blisko związanych z tą tematyką:

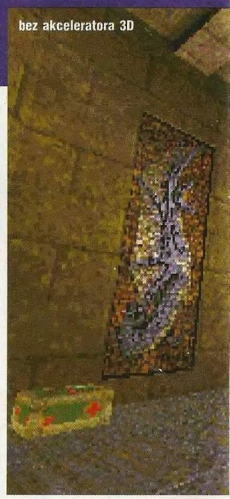
Akcelerator 3D - karta rozszerzająca wspomagająca wyświetlanie grafiki, potrafiąca nadzwyczaj szybko generować trójwymiarowe obrazy składające się z cieniowanych, wypełnionych teksturami wielokątów.

Alpha blending - technika umożliwiająca uzyskanie efektu przezroczystości na ekranie monitora. Każdy punkt obrazu (piksel), oprócz standardowych atrybutów, takich jak współrzędne czy kolor, otrzymuje atrybut przezroczystości (alpha value). Tym sposobem woda mineralna ma niską wartość alpha, żel do włosów średnią, a kaloryfer dużą. Proste.

Antialiasing - metoda korekcji wyświetlanego obrazu, pozwalająca zniwelować niesympatyczny efekt „schodków" występujących np. na linii narysowanej pod pewnym kątem. Łatwizna.

API - skrót.od Application Programming Interface oznaczający programową warstwę pośredniczącą pomiędzy aplikacją uruchomioną przez użytkownika, a warstwą sprzętową. Dzięki API programiści tworzący gry nie muszą się uczyć pisania oprogramowania osobno dla każdego urządzenia dostępnego na rynku. Nie należy wierzyć obiegowej opinii, że API to „Arcy Pilny Interes".

Depth cueing - zmiana wyglądu (koloru) obiektu wraz z jego oddalaniem się. Chodzi o to, że z bliska Lara Croft może wyglądać jak Lara Croft, a z daleka - jak Genowefa Pigwa. I to jest normalne, bo wynika z właściwości oka ludzkiego.

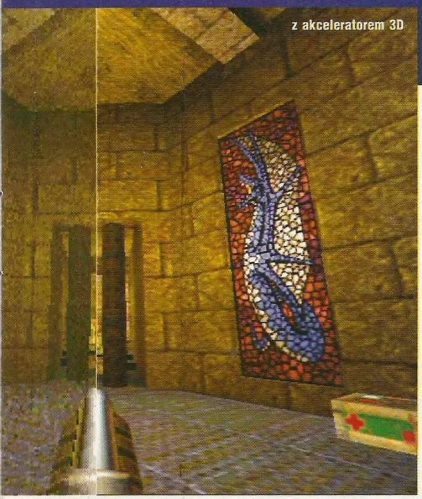


Obiekty oddalone widzimy słabiej i mniej jaskrawo.

Direct X, Direct 3D - to zestawy procedur API zaprojektowane przez Microsoft specjalnie dla zastosowań multimedialnych, w szczególności gier. Direct X jest zbiorem procedur odpowiedzialnych między innymi za obsługę urządzeń wejściowych (np. joystick), wyświetlaczy graficznych, kart dźwiękowych itp. Direct 3D jest podzbiorem Direct X wspomagającym wyświetlanie grafiki 3D. Podziękowania wędrują na adres firmy MS.

Filtering (filtrowanie) - termin często

występujący w parze z teksturami. Filtrowanie tekstur oznacza pozbycie się efektu „pikselizacji" wraz z przybliżaniem się do obiektu. Wiedzą o czym mowa wszyscy ci, którzy



choć raz w życiu zderzyli się czołowo ze ścianą w grach typu DN3D czy Quake. Dzięki funkcji filtrowania tekstury rozmywają się, co generalnie wygląda miło dla oka, aczkolwiek czasem zachowanie ostrych konturów jest rozwiązaniem lepszym. Szachownica z całkowicie rozmytymi krawędziami poszczególnych pól nie jest tym, o czym marzy się przez całe życie.

MIP maping - technika wykorzystująca kilka tekstur o różnym stopniu szczegółowości (przez to o różnym rozmiarze). Tekstury bliżej obserwatora są bardziej szczegółowe, tekstury oddalone - mniej. Każda z tekstur źródłowych odpowiada jednemu z trzech poziomów szczegółowości (LOD - Level of Detail).

Open GL - uniwersalny zestaw procedur graficznych zaproponowany przez firmę Silicon Graphics. Najczęściej Open GL wykorzystywany jest do zastosowań typu CAD, niektóre firmy jednak implementują jego obsługę w grach. Sztandarowymi przykładami są tu GLQuake i GLHexen. Skąd to GL na początku? :-)

Perspective correction (korekcja perspektywy) - proces polegający na zadbaniu, aby wszystkie tekstury (również te oddalone) zostały prawidłowo nałożone na obiekty, zwiększając tym samym realizm sceny.

Z-Buffer - część pamięci, w której przechowywana jest współrzędna Z położenia piksela (czyli głębokość). Wartość tej współrzędnej pozwala karcie 3D na skalkulowanie, czy dany piksel ma być widoczny, czy nie. Technika ta pozwala na zwiększenie wydajności akceleratora, kosztem jednak dużego zapotrzebowania na pamięć. Pewną nadzieję niesie pojawienie się standardu AGP firmy Intel pozwalającego na umieszczenie Z-bufora w pamięci operacyjnej komputera.

It's show time!

Wszystkie sprzedawane obecnie karty akceleratorów to urządzenia współpracujące z magistralą PCI (nowością na rynku są karty ze złączem AGP, które są w stanie poprawić jakość wyświetlanej grafiki nawet do 400%). Umownie można je podzielić na karty 3D (wymagające obecności zwykłej karty graficznej) oraz 2D/3D (zawierające w sobie kartę graficzną i akcelerator 3D). Aby ocenić przydatność akceleratora 3D, zerknijmy na możliwości kilku najpopularniejszych urządzeń. Pierwszą grupę, najliczniejszą, stanowią karty skonstruowane w oparciu o (zgadnijcie o co?) chipsety Voodoo Graphics (zgadliście). Zaliczyć tu można najpopularniejszych w tej chwili przedstawicieli rodziny 3Dfx: Diamond Monster 3D oraz Orchid Righteous 3D, a także nowszych członków bractwa: Realvision Flash 3D, Helios 3D czy Canopus Pure 3D. Karty Hercules Stingray 128, Jazz Adrenaline Rush oraz Intergraph Intense3D wyposażono w chipsety Voodoo Rush umożliwiające współpracę z układami 2D AT3D czyli stanowiące rozwiązanie kompleksowe: karta grafiki plus akcelerator 3D. Ponadto układy Voodoo Rush różnią się od Voodoo Graphics możliwością akceleracji w trybie okienkowym, co predysponuje je do zastosowań typu CAD. Rozwiązanie wiązane 2D/3D zastosowano również w kartach Apocalypse 5D (w których za 3D odpowiedzialny jest układ PowerVR PCX2, za 2D - ET6100), a także STB Velocity 128 oraz Diamond Viper 330 wyposażonych w układ Riva 128 pełniący zarówno funkcje 2D, jak i 3D.

Należy również wspomnieć o coraz popularniejszych Apocalypse 3D oraz Apocalypse 3Dx (z chipsetem PowerVR) firmy Videologic należących do grupy akceleratorów bez wsparcia 2D.

W Polsce najbardziej rozpowszechniły się karty Diamond Monster 3D oraz Orchid Righteous 3D. Obydwie z nich zaopatrzono w chipset Voodoo Graphics i 4MB pamięci, z których 2MB przeznaczono na tzw. framebuffer (pamięć obrazu), a pozostałe 2MB na tekstury. Różnice między tymi kartami są niewielkie, warto jednak choć niektóre przytoczyć:

- uważa się, że firma Orchid dostarcza lepszej jakości kabel łączący akcelerator z kartą graficzną,
- dla odmiany drivery firmy Diamond oferują nieco większą szybkość, niezawodność i kompatybilność (niektóre wersje driverów do karty Righteous mają problemy z procesorami MMX),
- i jeszcze: nowsze wersje kart Diamond Monster 3D wyposażone są w pamięć o czasie dostępu 45ns w przeciwieństwie do 50ns Righteous'a.

Pozostałe cechy dla obu produktów są podobne: bardzo prosta instalacja, wbudowane wszystkie wymienione w „słowniczku" funkcje (oraz kilka innych, jak np. korekcja międzypikselowa, efekty atmosferyczne, animowanie i morfing tekstur), rozdzielczości 512x384, 640x400 i 640x480 przy 15- lub 16-bitowym kolorze (800x600 pod warunkiem zrezygnowania z Z-bufora to rozwiązanie możliwe, aczkolwiek nie zalecane przez firmę 3Dfx), pełne wsparcie dla Direct 3D i częściowe (na razie) dla Open GL.

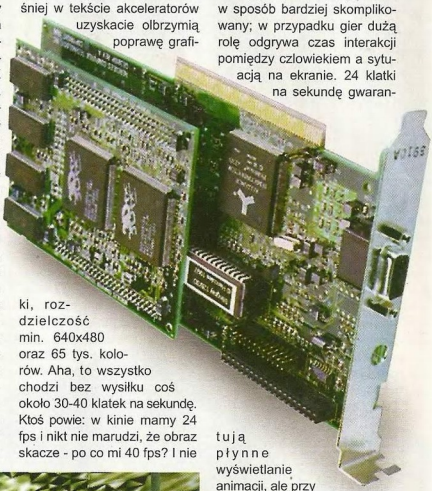
Ostatnio do Monstera i Righteousa dołączyła, dostępna również na polskim rynku, karta Helios 3D. Dzięki zastosowaniu szybkich pamięci i niewygórowanej cenie stanowi ona ciekawą alternatywę dla mniej zasobnych graczy.

O jeszcze dwóch zaletach kart 3D konstruowanych przy użyciu układów Voodoo nie sposób nie wspomnieć: mianowicie po pierwsze charakteryzują się one małym uzależnieniem wydajności od mocy przetwarzania pozostałych kom-

ponentów komputera, zwłaszcza procesora (do poprawnego działania tych kart wystarczy Pentium 90 z 16MB pamięci), a po drugie stanowią w tej chwili nieoficjalny standard akceleratorów 3D i sporo gier obsługuje je bezpośrednio (z pominięciem uniwersalnych API). Oznacza to, że niektóre gry działają albo bez akceleratora, albo z akceleratorem Voodoo (np. Hardcore 4x4). Reszta jest milczeniem.

Target destroyed

Po zamontowaniu akceleratora 3D i właściwym jego skonfigurowaniu można (i trzeba) zapiąć pasy: jazda będzie „bez trzymanki". Zapierająca dech w piersiach grafika i płynność działania przyprawi Was o bezsenność na kilka następnych tygodni. Najważniejsze jednak jest to, że możecie się nie martwić o oprogramowanie. Ilość dostępnych gier ze wsparciem dla akceleratorów 3D przekracza już 100 i rośnie w tempie wykładniczym. Do większości gier istnieją uaktualnienia pozwalające na cieszenie oka zaletami 3D, natomiast wszystkie nowe produkcje mają te funkcje zaimplementowane od razu. I niech nie cieszą się ci, którzy grywając tylko w przygodówki i strategie twierdzą, że im akcelerator 3D nie jest potrzebny. Na naszych oczach padają ostatnie bastiony, czego przykładami niech będą Myth (strategia czasu rzeczywistego), czy Resident Evil (przygodówka - zręcznościówka). Mówi się też o wsparciu 3D dla strategii Total Annihilation firmy Cavedog. Poza tym pojawia się coraz więcej gier WYMAGAJĄCYCH karty 3D do uruchomienia (np. Turok). To NIE jest śmieszne - to motywacja do zakupu. Dlatego też w najbliższym czasie spodziewajcie się Ultimate Tetris Deluxe 3D wymagającego karty 3D i 64MB RAM :-). Z drugiej jednak strony zalet wynikających z takiego zakupu jest o wiele więcej niż wad. Wiadomo że wydatek rzędu 600-800 PLN niejednemu skopie rzyć, ale cóż - trzeba z tym żyć. Jeżeli ktoś raz zagra w Quake'a na karcie 3Dfx, to nie zagra już więcej w tę grę bez karty 3D. Aby nie być gołosłownym - żeby uzyskać w Quake'u szybkość rzędu 20-30 klatek na sekundę (fps - frames per second) na przeciętnym komputerze (P100, 16MB), trzeba grać w rozdzielczości 320x200 i to przy 256 kolorach (inaczej się nie da). Po wsadzeniu jednego z wymienionych wcześniej w tekście akceleratorów uzyskacie olbrzymią poprawę grafiki, rozdzielczość min. 640x480 oraz 65 tys. kolorów. Aha, to wszystko chodzi bez wysiłku coś około 30-40 klatek na sekundę. Ktoś powie: w kinie mamy 24 fps i nikt nie marudzi, że obraz skacze - po co mi 40 fps? I nie do końca ma rację. W gruncie rzeczy gracz odczuwa płynność w sposób bardziej skomplikowany; w przypadku gier dużą rolę odgrywa czas interakcji pomiędzy człowiekiem a sytuacją na ekranie. 24 klatki na sekundę gwarantują płynne wyświetlanie animacji, ale przy 40 fps gracz o wiele lepiej poradzi sobie ze sterowaniem postacią/pojazdem w grze. Mówiąc bardziej obrazowo, wielu myślało, że im Descent 2 chodzi na ich sprzęcie płynnie, dopóki nie kupili sobie akceleratora. Poza tym liczby „fps" są najczęściej wartościami średnimi, co oznacza, że jeżeli średnio mamy 25 fps to czasami możemy mieć 5 (nie da się grać), a czasami 45 klatek na sekundę. Kiedy jednak średnia wynosi 40 fps... sami rozumiecie. Przekonajcie się zresztą - nie zamienicie swoich 40 fps na mniej, nawet za dopłatą. Za inny przykład niech posłuży fakt, iż autorzy gry Jetfighter III obiecują, oprócz oczywistej poprawy jakości grafiki, przyspieszenie działania gry od 400 do 700% (!). I to jest do zaakceptowania.



Mission complete

Po peanach na cześć kart 3D

tego typu kart, natomiast atutem jest fakt przeznaczenia 25 milionów dolarów przez firmę NEC (autora układów) na rozwój gier przeznaczonych dla tego chipsetu. Wróży to pojawieniem się w niedługim czasie wielu nowych tytułów, co jest łakomym kąskiem dla graczy. Rozwiązaniem alternatywnym jest zakup jednej z kart 3Dfx Voodoo wyposażonych w 6MB pamięci (np. Canopus Pure 3D), co podyktowane jest najbogatszą obecnie ofertą oprogramowania (czyt. gier) dla tych akceleratorów.

- wymagający gracz z przeciętnym komputerem (P90-P120, 16MB RAM) powinien zaopatrzyć się w kartę opartą na układach Voodoo (Graphics lub Rush) firmy 3Dfx. Zapewniają one wysoką wydajność w bardzo niewielkim stopniu zależną od rodzaju posiadanego procesora. Olbrzymia ilość gier dedykowanych temu chipsetowi zapewni ślinotok na długi okres. Dodatkowo w przypadku posiadania mało wydajnej karty graficznej można rozpatrzyć zakup dwufunkcyjnego kombajnu, takiego jak np. Hercules Stingray 128.

- gracz okazjonalny może poprzestać na tańszych kartach o sporych możliwościach, lecz niewysokiej wydajności. Godnymi polecenia pozycjami są ATI Rage II Pro (np. All-In-Wander) lub VirgeGX (np. Nitro 3D). Okazjonalny gracz-snob lub okazjonalny gracz-krezus powinien pokusić się o zakup jednej z kart 3Dfx, np. Diamond Monster 3D lub Orchid Righteous 3D.

Game over

Czasy się zmieniają, nic nie stoi w miejscu, a już na pewno nie przemysł komputerowy. Jeśli ktoś planuje rozbudowę swojego komputera, a nie używa go tylko jako kalkulatora - niech poważnie rozważy zakup karty 3D. Wydane pieniądze zrekompensuje czas stracony przy nowych, trójwymiarowych grach :-).

Podsumujmy: czego można się spodziewać, jeżeli sprzedawca zaoferuje akcelerator 3D z zaimplementowanymi takimi funkcjami, jak alpha blending, antialiasing, depth cueing, texture filtering itp. itd. Odpowiedź: super porażającego realizmu, ultra płynnej animacji i arcy efektownej grafiki. W najgorszym przypadku. Tylko się śpieszcie, bo za rogiem czyha układ Voodoo 2, zapowiadany na drugi kwartał '98. A to oznacza, że kiedy już kupicie Monstera 3D, natychmiast zacznijcie odkładać pieniądze...

Piotr Gontarek „PiGoN"

(producentów sprzętu nie trzeba namawiać do zarabiania pieniędzy) dobrnęliśmy szczęśliwie do próby rekomendacji. Tu akurat sprawa nie jest skomplikowana (choć w dużej mierze zależna od posiadanego kapitału). Mimo dużego wyboru, optymalnym wyborem powinna się okazać któraś z poniższych konfiguracji:

- profesjonalny gracz maniakalny, posiadający minimum P166MMX i 32MB pamięci, powinien rozważyć zakup akceleratora z układami PowerVR - np. Apocalipse 3Dx lub Apocalipse 5D. Wynika to z faktu, iż akceleratory te pozwalają uzyskać rozdzielczości nawet do 1024x768 w trybie HiColor. Poza tym mają zaimplementowane funkcje akceleracji w okienku oraz skalowalną architekturę: wraz z wymianą procesora na szybszy - wzrasta szybkość karty. Wadą takiego rozwiązania są duże wymagania sprzętowe

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 3D	(1)
2.	Monopoly	(3)
3.	Tetris	(2)
4.	Chessmaster 5000	(5)
5.	11th Hour	(4)
6.	Shivers	(8)
7.	The Incredible Machine 3	(6)
8.	Push Over	(7)
9.	Co do grosza	(9)
10.	Kasparow's Gambit	(10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	MDK	(2)
2.	Tomb Raider	(1)
3.	Quake	(6)
4.	Hexen 2	(4)
5.	Duke Nukem 3D	(5)
6.	Carmageddon	(3)
7.	Blood	(8)
8.	FIFA 97	(7)
9.	Jedi Knight	(9)
10.	Tomb Raider 2	(N)

PRZYGODOWE

1.	Ace Ventura	(1)
2.	Little Big Adventure 2	(2)
3.	Ecstatica 2	(3)
4.	AD 2044	(5)
5.	Discworld 2	(4)
6.	Titanic	(7)
7.	Broken Sword	(6)
8.	Broken Sword 2	(N)
9.	Toonstruck	(8)
10.	Phantasmagoria 2	(9)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Deus	(2)
3.	Albion	(3)
4.	Daggerfall	(7)
5.	Dungeon Master 2	(5)
6.	Blood Omen: Legacy of Kain	(9)
7.	Betrayal at Krondor	(10)
8.	Stonekeep	(4)
9.	Shadow over Riva	(6)
10.	Lands of Lore 2	(N)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	EF 2000	(2)
3.	Commanche 3	(3)
4.	X Wing v. TIE Fighter	(4)
5.	F22 Lightning 2	(5)
6.	Hind	(6)
7.	iF-22	(10)
8.	Flying Corps	(8)
9.	TFX	(P)
10.	Nascar Racing 2	(9)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	Dungeon Keeper	(2)
3.	Theme Hospital	(4)
4.	Warcraft 2	(3)
5.	KK'n'D	(7)
6.	Heroes of Might & Magic 2	(5)
7.	Civilization 2	(8)
8.	Total Anihilation	(10)
9.	The Settlers 2	(9)
10.	Clash	(6)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
CHRAPEK PIOTR (PRZEMYŚL)
KOKOWICZ ARIEL (TRZEBIATÓW)
RYTAROWSKI BARTOSZ (BYDGOSZCZ)
WAŚNIWSKI MARIUSZ (BRZESKO)
ŻUKOWSKI DANIEL(GDAŃSK)
NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

CD PROJEKT

Między nami, graczami...

NOWY ROK, NOWY WYGLĄD, NOWA ZADYMA

Wszystko zaczęło się od Naczelnego, kiedy wrócił z jesienno-zimowego urlopu. Zresztą tak właśnie chyba powinno być, w końcu przykład zawsze winien iść z góry. Tak więc pewnego dnia w redakcji pojawił się Naczelny, ale zupełnie odmieniony. Włos na głowie znacząco się ukrócił, pojawił się za to w nadmiarze na brodzie. I w ogóle cały był jakiś taki „na topie".

- Przepraszam, a pan do kogo? - zapytał uprzejmie Niedźwiedź, widząc gościa w drzwiach.

- Co ty, nie poznajesz? To ja! Nie wygłupiaj się, człowieku!

- O rany! Naczelny! Ale jak ty... - zaczął Niedźwiedź i zaraz zorientował się, że brnie w niebezpieczne rejony. - To znaczy... tego... chciałem powiedzieć, że fajnie wyglądasz. Jakoś tak młodziej... No wiesz...

- I tak teraz tu będzie ze wszystkim! - oznajmił Naczelny.

- Znaczy się młodziej? - wybaluszył oczy Niedźwiedź, bo choć młodszy od Naczelnego, to jednak do juniorów nie należy.

- Nie. Chodzi o nowy wygląd, ten no... imidż. Zresztą zwołaj mi tu wszystkich, robimy naradę. Trzeba kuć żelazo, póki gorące.

Kilka minut później w redakcji wrzało jak w ulu. Co i raz przebijały się głosy w rodzaju:

- Te, Naczelny, ale cię ochlastali...

- Kto ci to zrobił? Biedaczysko...

- Jakbyś zapuścił pejsy, to wypisz wymaluj George Michael...

I tylko Niedźwiedź w całym tym rozgardiaszu siedział cicho, bo już przeczuwał, co się święci.

- Cisza - Naczelny jednym gestem uspokoił zgromadzenie i najpierw wskazał dowcipnisiów. - Ciebie, ciebie i ciebie proszę do swojego gabinetu po naradzie. A teraz przejdźmy do rzeczy. Idzie nowy rok i czas pomyśleć o innowacjach. Rozumiecie, możliwości rosną, a my stoimy w miejscu. Trzeba iść za postępem. Co ja tu zresztą będę strzępił język. Musimy wszystko zmienić i kropka.

Redakcyjna gawiedź jak jeden zbaraniała; nawet wskazani kpiarze, którzy chwilę wcześniej poczerwienieli i teraz wyglądali podwójnie głupio (czy kto widział czerwone barany?). Nie dziwota, miał być luz i kumpelskie stosunki, a tu tyrania i Cesarstwo Rzymskie. Skandal! Oczywiście, nikt tego nie powiedział na głos, bo i po co? Wiadomo, o co chodzi.

- Czy to znaczy - spytał Grafik, który swoim zwyczajem przebudził się znienacka - że mamy się ostrzyc i zapuścić brody? Bo ja już brodę mam, ale ostrzyc się nie dam...

- Chodzi o pismo! Pamiętasz? Takie prostokątne, z papieru - Naczelny zamachał egzemplarzem ŚGK w powietrzu.

- A, pismo... No tak, rozumiem... A właściwie nie rozumiem... To niby co mamy zmieniać? Boże broń, chyba nie wystrój?!

- Owszem, właśnie wystrój.

- Nie, tylko nie to. Ja się nie zgadzam...

- To nie wszystko - Naczelny wpadł mu w słowo. - Mamy na to trzy tygodnie.

Cisza. Nikt nie wykonał nawet najmniejszego ruchu. Tylko Grafik gorzko zapłakał nad swoim losem, bo wiedział, co to oznacza. Reszta w milczeniu usiłowała przewidzieć konsekwencje zmian i swoją w nich rolę. Było jasne - będzie zadyma.

Pierwsza narada robocza nastąpiła zaraz następnego dnia i dotyczyła nowego sposobu oceniania. Odbyła się w szerokim gronie, dlatego kłócił się każdy z każdym, a z mętliku tego słychać było tylko tyle:

- To jak, dajemy zawsze jeden znaczek „ŚGK POLECA"?

- Jak to jeden?! Ja uważam, że to niepotrzebne ograniczenie. Nie bójmy się pozytywnego myślenia. Marudzenie dobre jest dla starych bab.

- Jak się mamy nie bać, to dajmy wszystkim grom wyróżnienie?

- Dla mnie może być.

- Idiota.

- Nawzajem.

- Olać znaczki, gorzej z ocenami. Przecież nie wrócimy do procentów, bo to bez sensu. Jaka jest różnica między 91% i 93%. Tylko idiota to zauważa.

- Znam jednego.

- Spadaj.

- Nowa skala musi być przejrzysta. I musi zawierać w sobie wyznacznik wartości.

- Że co?!

- Wyznacznik wartości. Procenty są głupie, ale przynajmniej wiadomo, że maks to 100. Jak napiszesz, że gra ma 75%, to wszyscy wiedzą, o co chodzi. I ile jej brakuje do doskonałości.

- Akurat. Dla mnie w procentach co najwyżej alkohol można zmierzyć, a nie pracę twórczą, bądź co bądź.

- Ten to ma dopiero skojarzenia.

- A co, chciałbyś, żeby cię ktoś tak ocenial?Na przykład: 37% chłopa...

- Jak ci dam 37%, to się obuwiem nakryjesz!

- MAM! Cztery pory roku.

- Co „cztery pory roku"?

- Wiosna, lato, jesień, zima.

- Jezu, znamy pory roku. Mów, o co ci chodzi.

- O ocenę.

- Nie, no zabierzcie go. Przecież on jest niebezpieczny.

- Albo dni tygodnia...

- Na przykład - gra otrzymała ocenę „sobota". Ale to dobrze, czy źle? Co byłoby maksem: poniedziałek czy niedziela?

- Ja tam lubię piątki.

- Rozumiem aluzję. To może termometr, taki normalny, do mierzenia temperatury powietrza.

- W stopniach Celsjusza czy Fahrenheita? A może w Kelwinach?

- Przepraszam, wycofuję się z dyskusji.

- Ludzie, zacznijcie myśleć!

- Spokój! - rozdarł się w końcu Grafik, który od poprzedniego dnia wciąż gorzko płakał w kącie. - O co się, głupole, kłócicie? I tak nic jeszcze nie można ustalać, bo nie ma nowych wzorców stron. Nic nie ma! Nawet koncepcji!

- A kiedy coś będzie?

- No właśnie - westchnął tenże i wrócił do płaczu.

Następna dysputa, już bardziej zaawansowana, rozpoczęła się dnia następnego. Przy jednym stole zasiadła kadra: Naczelny, Zastępcy (Niedźwiedź i Bazyl), a także Sekretarz i w kółko powtarzała:

- To co robimy? Możemy dać ramki, albo ramki i strzałki, albo ramki, strzałki i kolory, albo strzałki i nic więcej, albo nic więcej. No i jeszcze pozostają kropki, ale wtedy strzałki i ramki nie mogą być tam, gdzie nie ma nic więcej. Chociaż same kolory mogłyby być...

Tak dyskutowali przez bite dwa dni, aż wreszcie przyszedł Grafik i ocierając ostatnie łzy, rzucił na stół kilka projektów.

- Jezu, jak to dobrze, że nam przerwałeś - jęknął Bazyl. - Wczoraj straciłem wątek i przestałem rozumieć, kim jestem.

- A ja wszędzie widzę gadające kropki w ramkach - dodał Sekretarz.

Oczywiście, od projektu do gotowych prac droga daleka, ale jakoś to już wtedy poszło. Chociaż były momenty krytyczne, na przykład kiedy Naczelny i Grafik mało się nie pozabijali. Po jednej z takich awantur, bo inaczej tego nazwać nie można, ich dalsza rozmowa wyglądała tak:

- To jakie w końcu będą kolory?

Minuta ciszy.

- Pytałeś mnie o coś?

Minuta ciszy.

- A owszem, ale nie kłopocz się odpowiedzią.

Minuta ciszy.

- Zostaną te same.

Minuta ciszy.

- Do mnie mówisz?

I tak przez jakąś godzinę. Aż w końcu się pogodzili, by znów się pokłócić, by znów się pogodzić, by znów się pokłócić, by znów się pogodzić - sami rozumiecie.

Najgorsze w tym wszystkim było to, że całość musiała zostać ukończona przed świętami, bo kto w Wigilię będzie siedział w redakcji i składał ŚGK - chyba tylko Święty Mikołaj! Trzeba więc było się spiąć, bo zostało ledwie półtora tygodnia. I tak też wszyscy uczynili. Powiem wprost, oszczędzając Wam dalszych przykrych szczegółów: lekko nie było. Ale w końcu się udało. I właśnie kiedy na składzie wprowadzano ostatnią korektę, Naczelny - wymizerowany i niewyspany - zwołał ludzi i rzekł:

- Wiecie co, może jednak pozostaniemy przy starym wyglądzie? Na znak dobrej woli zapuścilbym włosy i zgolił brodę...

- TERAZ NAM TO MÓWISZ? - zazgrzytali wszyscy zbiorowo i nuże ganiać po redakcji Naczelnego. Gdyby nie święta Bożego Narodzenia i zwyczaj wybaczania sobie wszelkich zaszłości, kto wie, jakby się to skończyło. W każdym razie, redakcja pracuje dalej, a Wy macie ten oto stary-nowy ŚGK. Do zobaczenia za miesiąc.

Gracz

Do Czytelników: niektóre zdarzenia zostały nieznacznie ubarwione dla celów fabularnych, ale ich idea pozostała nietknięta.

Do Greenpeace: w trakcie prac nad szatą graficzną ŚGK nie zginęło żadne stworzenie boskie.

KANTYNA

Minął kolejny rok, pora więc na podsumowania: jakie gry się ukazały, co było dobrego, a co zawiodło oczekiwania oraz przede wszystkim, jakie nowe pomysły pojawiły się w tym czasie.

Rok 1997 stał pod znakiem gier real-time strategy. Nastąpił zalew rynku coraz piękniejszymi strategiami zręcznościowymi. Piękniejszymi pod względem wizualnym, bo jakichś rewolucyjnych zmian w koncepcji rozgrywki nie zauważyłem. Niestety, ten typ gier nie rozwija się w jakimś konkretnym kierunku. Ciągle jest to ten sam pomysł, co w Dune 2, tylko graficznie rozwijany i dostosowywany do coraz lepszych komputerów. Dla porządku przypomnę kilka co sławniejszych tytułów: Total Annihilation, Dark Colony, Dark Reign, Red Alert i dodatkowe misje, Earth 2140 czy WarWind.

Inna tendencja zaobserwowana na rynku to mnożenie się sequeli czyli kontynuacji. Różne przybiera to formy. Czasem jest to stary pomysł w nowej szacie (Steel Panthers 2, Pacific General) czy Star General, czasem zaś stary tytuł, a nowy pomysł (Panzer General 2). Były także gry, których pomysł stanowił rozwinięcie jakiegoś programu z lat poprzednich (Wages of War).

Więc jak to jest, nie było w mijającym roku żadnej prawdziwie nowej strategii wojennej?! Żadnej gry na miarę wspomnianej rewolucyjnej Dune 2?! Niestety, nic takiego nie nastąpiło. Co prawda Sid Meier stworzył kolejne dzieło, jakim bez wątpienia jest Gettysburg!, ale czy program ten stanie się prekursorem nowej idei? Osobiście chciałbym, aby pomysł ów jednak się rozwinął w całą serię gier opartych na tym enginie, ale obserwując listy przebojów, widzę, że największym uznaniem cieszą się klasyczne RTS-y. A szkoda, ponieważ właśnie nowy produkt Sida w walce bezpośredniej daje duże pole do popisu strategom i taktykom.

Pozostaje mieć nadzieję, że w rozpoczynającym się roku nastąpi jakiś przełom w dziedzinie gier startegicznych o podłożu wojskowym. Na zakończenie proponuję nową zabawę. Obok rozpoczynam prezentację ciekawych i unikatowych stron internetowych poświęconych wojskowości w szerokim tego słowa znaczeniu. Będę tu prezentował nie tylko strony poświęcone różnym typom broni na przestrzeni wieków. Będzie można tu znaleźć adresy dotyczące różnych wydarzeń, znanych nazwisk czy interesujących budowli. Jak oceniasz ten pomysł? Może masz jakieś ciekawe adresy w swoich zbiorach „militarów" internetowych? Czekam na listy tradycyjne i elektroniczne. Te pierwsze na adres redakcji z dopiskiem „KANTYNA", a te drugie na adres **woder@sgk.com.pl.** Dla autora najciekawszych propozycji co miesiąc przeznaczyłem grę strategiczną.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

W dobie tak szybkiego rozwoju internetu postanowiłem co miesiąc prezentować jakiś ciekawy adres związany z historią wojskowości. W tym miesiącu, mając jeszcze w pamięci emocje grania w Panzer General 2, prezentuję taki oto namiar:

http://www.primenet.com/~bgeipel/otto/ow_01.html

Bardzo ciekawa strona zawierająca unikatowe zdjęcia z lat 1941-45. Dotyczą one walk na froncie wschodnim od ataku 11.06.1941 r. do końca wojny. Zostały one wykonane przez Otto Willnauera, żołnierza niemieckiego uczestniczącego w sfotografowych wydarzeniach.

The Russian Campaign 1941-1945

A photo diary

by

Otto Willnauer

3rd Company, 7th PanzerJaeger Battalion
(Later 1007 Sturmgeschutz Abteilung)

7th Bavarian Infantry Division (Munich)

CoCo International Ltd.
Tel. (036) 4222621 w. 468
Tel: 090 301 659
Fax (036) 4224944
E-Mail: coco@grot.com.pl

za zamówieniem pocztowym i telefonicznym
Ponad 600 roznych tytulow PC CD ◆ katalog gratis
http://www.uhc.lublin.pl/coco

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
Ace Ventura polski pop-potkac	119,90	84,00
Armored Fist 2	144,90	94,50
Blood	147,90	103,60
Broken Sword 2	148,90	102,06
Command & Conq. Gold	149,90	94,00
C & C Red Alert	129,90	89,62
C & C Red Alert Misje	49,90	33,65
C & C Red Alert Aftermath	79,90	57,67
Carmageddon	159,90	114,70
Clash	129,90	93,55
Construktor	146,50	103,95
Conquest Earth	144,90	103,50
Dark Force	119,90	86,23
Dark Earth	Tel.	Tel.
Daytona	129,90	88,25
Diablo	144,90	103,95
Doom 2 W95	119,90	78,90
Duke Nukem 3D + Misja	149,90	107,00
Dungeon Keeper	144,90	95,93
Excalibur	139,90	94,50
Gabriel Knight 2	119,90	75,65
Hexen 2	156,90	112,56
Insane Speedway 1 polska liga	69,90	47,30
KKND	99,90	60,00
Lands of Lore 2	163,90	117,18
Larry 7	129,90	79,86
Little Big Adventure 2	139,90	94,50
Lords of the Realm 2	119,90	79,56
Master of Orion 2	119,90	84,50
Mortal Kombat III W95	129,90	74,50
Need for Speed 2 Gold	Tel.	Tel.
NHL 98	138,90	101,12
Outlaws	136,90	95,40
Outpost 2	Tel.	Tel.
Pandemonium	144,90	102,65
Phantasmagoria 2	99,90	65,90
Rally Championship 2	138,90	94,50
REBELL ASSAULT II	139,90	92,56
Residental Evil	Tel.	Tel.
Settlers 2 złota edycja	Tel.	Tel.
Shadow Warrior	Tel.	Tel.
Shadows over Riva	144,90	99,85
Tales of Atlantis	Tel.	Tel.
Theme Hospital	138,90	94,50
TieFighter	129,90	84,56
Tomb Raider	135,90	94,50
Virtua Fighter	109,90	71,24
Waterworld	144,90	103,95
Warcraft 2 Deluxe	139,90	99,20
Warlords 3	144,90	102,06
Wing Commander IV	149,90	104,98
Wing Commander Prophecy	Tel.	Tel.
Worms 2	Tel.	Tel.
X-Com Apocalypse	144,90	109,72
X-Wing vs. Tiefighter	164,90	126,97
Coreldraw 7 polska wersja	550,00	406,89
Europlus + Prof. Pack	360,00	253,00
Europlus Prof. Niem.	Tel.	Tel.
Word Translator angiel. - polski	139,90	93,50
Adultshare	24,90	14,42
Hot Adult 3 pack	79,90	50,94
Erotic Filmy CD	34,90	20,45
Sony Playstion	694,90	531,00
Controler PSX	69,90	39,95
Kontroler Analogowe	134,90	79,56
Laser Pistolet	79,90	48,95
Karta pamięci 15 Block	74,90	48,95
Karta pamięci 120 Block	139,90	84,56
Kabel RFU	59,90	44,10
Kabel połączeniowy	59,90	25,86
Actua Soccer	104,90	66,52
FIFA 98	204,90	153,50
Final Fantasy 7	204,90	156,86
Hexen	129,90	87,60
NBA 98	204,90	153,50
NHL 98	204,90	153,50
Rage Racer	199,90	147,42
Soulblade	209,90	161,60
Tekken 2	209,90	161,60
Tomb Raider 2	219,90	171,50
V-Rally	207,90	161,60
Warcraft 2	194,90	143,17

Nowe Tytuły
- Shadow of the Empire
- Jedi Knights
169,90
NBA 98
FIFA 98
138,90
Tom Raider 2
141,90

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt: Sp Lublin Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55

Tawerna

Umarł król, niech żyje król! No właśnie, minął stary rok i zaczął się nowy, a to oznacza, że najwyższy czas powiedzieć sobie o tym, co było i co będzie. I właśnie o tym w dzisiejszej „Tawernie".

Rok 1997 w zapowiedziach miał być okresem obfitym dla miłośników RPG. Ilość planowanych hitów była spora, jednak nie wszystkie obietnice dotrzymano (te nieustanne opóźnienia!). W Polsce przełom 1996/1997 z pewnością należał do Silmarils i ich rolpleja pt. Deus (ŚGK 1/97). Kontynuacja Robinson's Requiem wypadła nadzwyczaj dobrze, a smaczku grze dodawał przede wszystkim fakt, że część dialogową, włącznie ze ścieżką dźwiękową, wykonano w języku polskim. Muszę przyznać, że z niecierpliwością czekałem na tę grę i absolutnie się na niej nie zawiodłem (choć miałem chwile zwątpienia - zwłaszcza w momencie, kiedy uświadomiłem sobie, iż gra jest naprawdę trudna).

Po Deusie pojawiły się dwa inne rolpleje: Daggerfall (ŚGK 2/97) oraz Diablo (ŚGK 2/97). Pierwszy, choć wychwalany tu i ówdzie za innowacyjność oraz bogactwo świata, mnie jednak nie przypadł do gustu. Najbardziej denerwował mnie użyty tu engine (dychawiczny jakiś) oraz interfejs (sposób obsługi pozostawiał jednak wiele do życzenia). Drugi ze wspomnianych tytułów to już zupełnie inna bajka. Przede wszystkim należy wspomnieć, że stworzyła go firma Blizzard, a więc autor popularnej serii Warcraft - i jak należało się spodziewać, chłopaki nie zawiedli i tym razem. Tak, wiem, narzekano, że gra jest stanowczo za krótka i że sam Diablo daje się pokonać w kwadrans, ale prawdę mówiąc, każda dobra gra jest zawsze za krótka i w każdej z nich Ostateczny Wróg okazuje się nie być taki straszny - tak to już jest. Mnie Diablo spodobał się przede wszystkim za prostotę obsługi, klimat i - co uważam za najważniejsze - opcję generowania nowych labiryntów, dzięki czemu zabawa nie ma końca. Co więcej, mam wrażenie, że Diablo zapoczątkował modę na nowy typ rolpleji właśnie z zastosowaniem widoku izometrycznego (choć szczerze mówiąc, wcale idea ta nie jest taka nowa).

Na kolejny hit musieliśmy czekać ponad pół roku. Była nim trzecia i ostatnia część cyklu Realms of Arkania pt. Shadows Over Riva (ŚGK 8/97). Gra trzyma poziom ustanowiony przez jej poprzedników, a nawet podnosi go, a to za sprawą kilku istotnych innowacji, których wymienienie z braku miejsca sobie daruję. Fanom serii powiem jeszcze, że już teraz dostępna jest na Zachodzie cała trylogia (w jednym opakowaniu) i mam nadzieję, że traktowana dotychczas przez naszych dystrybutorów po macoszemu, w tym stanie dotrze w końcu do Polski. Może nawet ktoś się pokusi o jej przetłumaczenie (bo sporo tu tekstu i nie każdy może sobie z tym poradzić), co byłoby zacnym prezentem dla polskich rolplejowców.

Następnym erpegiem był Blood Omen: Legacy of Kain (ŚGK 11/97), całkiem ciekawa gra z zastosowaniem widoku z lotu ptaka. Bohaterem tej historii, co stanowi swoisty ewenement w rolplejach, jest nie kto inny, jak wampir. Już tylko to sprawia, że warto do tej gry podejść z większą uwagą, choć znam wiele głosów krytycznych, uważających, iż za dużo tu zręcznościówki, a za mało RPG. No cóż, gusty nie podlegają dyskusji.

Ostatnim głośnym rolplejem minionego roku była gra Lands of Lore 2 (ŚGK 12/97) i kiedy myślę o niej teraz z perspektywy czasu, wydaje mi się, że mimo wszystkich kontrowersji (fatalna ścieżka dźwiękowa) była to chyba najciekawsza propozycja tego okresu. Pojawia się tu co prawda zarzut, że gra za bardzo upodobnia się miejscami do zwykłej przygodówki, jednak w obliczu pozostałych zalet można ten grzech wybaczyć.

Szczerze mówiąc, w roku 1997 miał ukazać się jeszcze jeden tytuł - Betrayal in Antara, ale w chwili, kiedy piszę te słowa, wciąż jeszcze czekamy na premierę i miejmy nadzieję, że wreszcie dojdzie ona do skutku. O samej grze powiem tylko tyle, że już uruchamiając samo demo po prostu zakochałem się w Antarze. Wszystko wskazuje na to, że będzie to jeszcze lepsza pozycja od Lands of Lore 2, czego sobie i Wam życzę.

A co nas czeka w najbliższej przyszłości (bo o dalszej nawet nie śmiem marzyć)? Przede wszystkim wciąż czekamy na Return to Krondor firmy 7th Level, który stanowi alternatywną dla Betrayal in Antara kontynuacje starego, dobrego hitu Betrayal at Krondor. Ponadto już powinien być w sprzedaży dodatek pt. Hellfire: Diablo Expansion Pack zawierający m.in. 16 nowych poziomów, nowe potwory oraz nową postać do wyboru. W lutym natomiast pojawią się dwa rolpleje firmy Interplay - Baldur's Gate oraz Fallout. Pierwszy, jak twierdzą sami twórcy, stanowić będzie wyzwanie dla Diablo, gdyż opierając się na tej samej idei zaproponuje nowe rozwiązania (całą drużynę, złożoną przygodę, przezroczysty interfejs), zaś drugi to coś w rodzaju Burntime (starzy gracze pamiętają na pewno ten hit), ale oczywiście na miarę naszych czasów. Co więcej, obydwa tytuły dzięki staraniom firmy CD Projekt trafią na nasz rynek - uwaga! - w wersji polskojęzycznej. Pewnie wielu z Was właśnie zaciera ręce i moim zdaniem, mają ku temu słuszny powód. Ostatnim zapowiadanym rolplejem na ten kwartał jest Descent to Undermountain, także autorstwa firmy Interplay (frontalny atak na konkurencję, czy co?), ale wciąż jeszcze trudno podać dokładną datę premiery. Ciekawskich odsyłam po więcej informacji do ŚGK 7/97 (dział „W przygotowaniu"). Na koniec amigowi rolplejowcy, co by nie mówić, pokrzywdzeni w zeszłym roku, w nowym otrzymają prezent od firmy Epic Marketing w postaci gry Magic Island i wygląda na to, że będzie to prezent udany.

W późniejszym terminie ma się pojawić jeszcze kilka innych pozycji, o których jednak już teraz warto wspomnieć. Przede wszystkim, na ukończeniu są prace nad kolejną częścią cyklu The Elder Scroll (Arena, Daggerfall), a mianowicie Battlespire. Plotki głoszą, że Bethesda po przyjęciu krytyki za poprzednią część, postanowiła uprościć fabułę następcy. Czy to dobrze, czy źle, okaże się „w praniu", ale szczerze mówiąc, boję się takich zabiegów. Swoje uderzenie szykuje także Sir-Tech (Realms of Arkania) przymierzając się do wydania Nemesis. Na razie wiadomo, że gra będzie się mieściła na 5 (słownie: pięciu) kompaktach, zaś autorzy odgrażają się, że użyta w niej grafika ma zmienić oblicze RPG. Ostatnią propozycją na zbliżające się miesiące jest Might & Magic 6 firmy New World Computing (podlegającej obecnie 3DO). Ci, którzy grali w poprzednie części, wiedzą, czego się spodziewać, zaś ci, którzy są w tej materii „zieloni", niechaj szykują swoje komputery do wielkiej przygody, ponieważ cykl M&M należy do najlepszych serii rolplejowych, jakie zna świat i wygląda na to, że szósta część ma zamiar podtrzymać tę opinię.

Naturalnie, niewykluczone, że część z tych obietnic znów nie zostanie dotrzymana i że terminy premier przesuną się na drugą połowę roku, ale taka to już specyfika tej branży. Zresztą, nie ma co zapeszać - poczekamy, zobaczymy...

Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Ogłoszony dwa miesiące temu konkurs cieszył się u Was dużym powodzeniem. Do redakcji napłynęła cała masa kartek i, co mnie bardzo cieszy, wszystkie zawierały poprawne odpowiedzi. Jak się okazuje, uważnie czytacie „Tawernę" i niełatwo Was zmylić. Wszyscy bez wyjątku przyjmijcie moje gratulacje.

Przejdźmy do zwycięzców. Nagrody, gry komputerowe z gatunku RPG, wylosowali:

Artur Borkowski
(Ciechanów)

Tomasz Słowiński
(Gdańsk)

Hubert Twardowski
(Wyszków)

Sebastian Wajs
(Nysa)

Bartosz Wolański
(Bydgoszcz)

Prawidłowe odpowiedzi:
1) Asterios oraz Taurominos.
2) 3000 sal.
3) Dungeon Keeper.

DODATEK SPECJALNY ŚGK

KONSOLA

POŻEGNANIE? POWITANIE!

Wraz ze znaczącymi zmianami w ŚGK, metamorfozie uległa także stara, dobra KONSOLA. Od tego numeru, miast osobnym dodatkiem specjalnym, stanie się ona niezależną i stałą rubryką, w której będziesz mógł się dowiedzieć, co słychać w konsolowym światku i jakie gry są tu obecnie na topie. Naturalnie, z racji objętości tej rubryki, będziemy tu zamieszczać same konkrety - super ważne wieści oraz notki recenzujące absolutne hity. Taka forma, wydaje się obecnie najlepsza, a to z kilku powodów. Przede wszystkim, jak sami często pisaliście w swoich listach, ŚGK dotyczy jednak głównie gier komputerowych, zaś konsolowe nie powinny go dominować. Był okres, że chcieliśmy promować ten sposób rozrywki, jednak czasy się zmieniły, a konsole stały się równorzędnym do gier komputerowych rynkiem. Ponadto w Polsce istnieją już trzy osobne pisma poświęcone konsolom (w różnych układach) i do nich właśnie odsyłamy konsolowych maniaków. Dlaczego zatem nie rezygnujemy z tego tematu w ogóle. Aaa, to już zupełnie inna sprawa. Mimo wszystko nadal uważamy, że zasadne jest, aby informować, co tam słychać u braci konsolowej (podobnie jak informujemy, co dzieje się w światku "gier bez prądu"), gdyż rynki te są do siebie bardzo zbliżone. Nie muszą to być zaraz hektary tekstu, ale kilka ważnych informacji zawsze się przyda; choćby tylko po to, aby być obytym w temacie. Nie jest to zresztą nasz pomysł, gdyż to właśnie kilku Czytelników zaproponowało nam takie rozwiązanie, a że przypadło ono zespołowi ŚGK do gustu... Czyli - zaczynamy.

Wujek Włodek

NOWINKI

Nastały złe czasy dla konsoli Sega Saturn. Od pewnego czasu ilość nowości pojawiających się na tę maszynkę drastycznie maleje, a ostatnio doszło do tego, że Saturn stał się konsolą, na którą powstaje najmniej gier! Tak, tak, nawet tak wyśmiewane Nintendo 64 może pochwalić się większą ilością zapowiedzi. No cóż, na razie Saturn czuje się dobrze i miejmy nadzieję, że nic nie zmieni tego faktu w najbliższej przyszłości.

Final Fantasy 7 nareszcie dotarł do Europy. Nie jestem jednak pewien, czy w Europie gra stanie się tak popularna, jak w Japonii. Już za miesiąc będziesz mógł się dowiedzieć, co my sądzimy o tym hicie.

Wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że już niedługo, za momencik pojawi się (a może już jest?) długo oczekiwana stacja dysków dla Nintendo 64, a wraz z nią masa nowych gier na tę wspaniałą maszynkę. Firmy produkujące oprogramowanie już zacierają ręce na myśl o kolejnych megabajtach forsy, a to owocuje dużo większą ilością zapowiedzi na tę platformę!

Dracula 3D. Szykuje się doprawdy niezwykła gra. Wprawdzie graficznie na razie nie zachwyca, ale tematyka oraz obietnice twórców (zawsze tak jest) pozwalają pomyśleć o tej grze, jak o przebojU! No, ale poczekamy, zobaczymy - czy kolejna gra zręcznościowa w środowisku 3D zachwyci graczy na całym świecie? **Konsola:Nintendo 64. Producent: Konami. Data wydania: drugi kwartał 1998 (japońska wersja).**

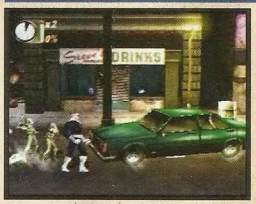
Auto Destruct. Jedną z moich ulubionych gier jest niezapomniany Twisted Metal na PSX. Jakże się ucieszyłem, gdy zauważyłem zapowiedzi gry bardzo podobnej do mojego pupila. Wygląda na to, że w Auto Destruct zostanie zastosowana dużo lepsza grafika, niż w Twisted Metal i wiele zupełnie nowatorskich rozwiązań. Z przerażeniem jednak zauważyłem, że nigdzie nie ma mowy o trybie dla dwóch graczy, a to mi się bardzo nie podoba. **Konsola: Playstation. Producent: Electronics Arts. Data wydania: początek 1998.**

Manhattan Project. Zapowiedzi tej gry brzmią bardzo dumnie. Niewątpliwie gra będzie odznaczała się kilkoma chwalebnymi elementami. Na pewno będzie tu tryb gry dla czwórki grających oraz powalające oświetlanie trójwymiarowego środowiska. Sama gra zapowiada się na ciekawe połączenie Loaded z trójwymiarową bijatyką. **Konsola: Playstation. Producent: Radical Ent. Data wydania: trzeci kwartał 1998.**

Shadow Master. Powiem Ci w sekrecie, że widziałem już demko tej gry i jestem oczarowany, ale co się dziwić - w końcu jest to produkt Psygnosis. Tutaj nie trzeba gwarantować rewelacyjnej grafiki, super płynnej animacji, czy też odlotowego dźwięku. Produkcje Psygnosis można właściwie kupować bez sprawdzania. Shadow Master to kolejna kopia nieśmiertelnego Dooma. Oczywiście, zupełnie niepodobna do pierwowzoru! Jak zwykle w przypadku Playstation, znajdziesz tu niesamowitą grę świateł i potężną paletę kolorów.. no i ta płynność, ho, ho. Doprawdy aż strach pomyśleć, co zrobi ze mną pełna wersja. **Konsola: Playstation. Producent: Psygnosis. Data wydania: początek 1998.**

Fantastic Four

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa



Komiksy o super herosach cieszą się od dawna niezwykłą popularnością. I to nie tylko wśród młodzieży. Dziwi zatem fakt, że tak niewiele gier powstaje na ich podstawie. Jak łatwo się domyślić, Fantastic Four to przygody bohaterów jednego z takich właśnie komiksów. I to nie byle jakiego, tylko bardzo popularnego w USA pt. "Fantastyczna czwórka"

Gra pozwoli Ci wcielić się w jednego z członków tej fantastycznej grupy. Każdy ma oczywiście odmienne zdolności, co oznacza, że nie ma najlepszej postaci. Krótko mówiąc, dla każdego coś miłego. Na przykład moim ulubionym bohaterem jest Mr. Fantastic (i to wcale nie dlatego, że jest liderem grupy). Nie myśl jednak, że Twoi przeciwnicy nie będą dysponować żadnymi super-

Enemy Zero

konsola: Sega Saturn ✦ gra: przygodowa

Rynek konsolowy nigdy nie był zarzucany grami przygodowymi, tym bardziej więc ucieszyłem się na widok Enemy Zero. Zasada jest taka, że od czasu do czasu, po jakiejś krawej bijatyce, warto zagrać także w coś bardziej dla DUSZY.

Enemy Zero jest jednym z pierwszych, o ile nie pierwszym, interaktywnym filmem przeznaczonym dla konsoli Sega Saturn. Wiem, że na rynku PC gier takich jest zatrzęsienie i mogłaby ona nie spodobać się jakiemuś wybrednemu graczowi. No cóż jest w tej grze kilka niedociągnięć, ale chyba najważniejsze jest to, że gra w ogóle powstała, prawda?

Enemy Zero, co jest również bardzo rzadkie na konsolowym rynku, znajduje się aż na czterech płytach! Ho, ho, wyobrażasz sobie, ile tam jest animacji? Trudno się dziwić, skoro lekki ruch dżojpadem powoduje zmianę pola widzenia w sposób płynny, a

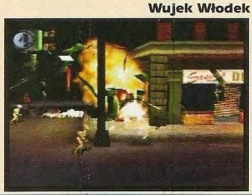
producent: Acclaim

mocami. Co to, to nie. Nie raz pewnie będziesz zaskoczony możliwościami swoich wrogów, a będą ich dziesiątki - pod tym względem gra jest niezwykle urozmaicona.

Fantastic Four to nic innego jak troszkę zmutowana bijatyka. Pisząc troszkę, mam na myśli to, że w grze nie chodzi tylko i wyłącznie o obicie komuś twarzy. Tutaj należy współpracować z drugim graczem (swoisty ewenement, jak na grę komputerową). Doprawdy dziwna to gra. Przypomniała mi trochę dawne czasy i grę Double Dragon. Rzeczywiście, te dwie pozycje są bardzo do siebie podobne.

Jeśli lubisz bijatyki, a znudziły Ci się Tekkeny i Tobale, to szczerze polecam Fantastic Four. Grę polecam również miłośnikom komiksu, zwłaszcza tego o tym samym tytule!

Wujek Włodek



The Note

konsola: Playstation ✦ gra: przygodowa ✦ producent: SunSoft

Zaiste dziwna to gra. Z jednej strony bardzo zwięzła, z drugiej jednak, jak okazuje się po krótkim czasie, niestety nudna i niedopracowana. Mało tego, po kilku kolejnych minutach gry znów zacząłem o niej dobrze myśleć. Wniosek nasuwa się jeden. Gra ta nie została dopracowana w stu procentach, a szkoda, bo mogła być z tego całkiem ciekawa produkcja.

Sama gra to przygodówka, a może prawie i RPG utrzymane w środowisku 3D. Niestety, jak na możliwości Playstation, grafika jest zbyt słaba i wygląda momentami tak, że aż się płakać chce. Trochę lepiej jest z oprawą muzyczną i z dźwiękami, ale tutaj też nie przyznałbym grze OSCARA. The Note powinna się spodobać przede wszystkim maniakom przygodówek oraz wielbicielom niesamowitych opowieści, ale jak długo będzie trwało to zauroczenie, wolałbym nie prorokować. Po prostu, jest w tej grze coś, co do niej przyciąga, szkoda tylko, że tak łatwo jest się od tego uwolnić.

Wujek Włodek

producent: Sega

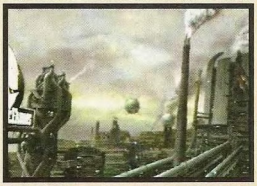
do tego wszystkiego dochodzi jeszcze rewelacyjna, renderowana grafika. A propos grafiki, to mam kilka zastrzeżeń. Na przykład, moim zdaniem jest troszkę zbyt komputerowa, ale to tylko moje prywatne odczucie.

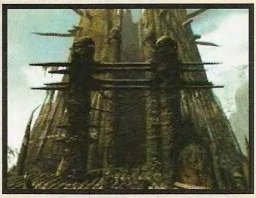
W Enemy Zero gram od kilku dni i muszę powiedzieć, że zostałem tą grą oczarowany. Dawno nie miałem styczności z czymś podobnym na konsoli, czy nawet na komputerze. Mówiąc krótko, jest to naprawdę dobra przygodówka i szczerze ją polecam.

Oddworld Abe's Oddysee

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Oddworld Inhabitants

Sądziłem, że gra ta stanie się przebojem. Owszem, stała się, ale na bardzo krótko i prawdę mówiąc, nie zdobyła wielkiej rzeszy miłośników. Nie wiem, dlaczego tak się stało. Moim zdaniem, jest to jedna z lepszych gier w ogóle, a już z pewnością najlepsza ostatnich tygodni. Już samo intro powali Cię na kolana. Nie widziałem jeszcze (a widziałem dużo) tak dopracowanego filmiku przygotowanego wcześniej na komputerach. Pod względem wykonania, intro bije na głowę nawet sławetnego Soul Blade'a! Jesteś w stanie sobie to wyobrazić? Nie zrozum mnie źle, intro w Soul Blade nadal jest dla mnie - że tak powiem THE BEST, ale tuż obok stoi Oddworld. Grafika, muzyka, klimat - musisz to koniecznie zobaczyć.

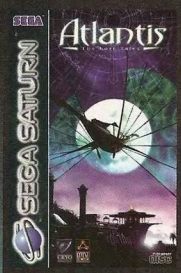


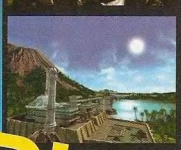


Sama gra przypomina trochę legendarnego Flashbacka, jest to jednak produkcja dużo bardziej rozbudowana, no i na pewno dużo bardziej humorystyczna. Dało to piorunujący efekt. Zabawę na wiele, wiele godzin. Gra przeznaczona jest, wbrew pozorom, dla starszego gracza. Jest dość trudna (SUPER!), no i miejscami bywa trochę krwawa.

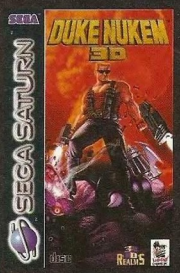
Grafika oraz oprawa dźwiękowa stoją na najwyższym poziomie. Wszystko to zostało dopracowane. Do tego dochodzi NIESAMOWITY klimat i naprawdę duża przyjemność płynąca z grania. Jednym słowem - hit.

Wujek Włodek

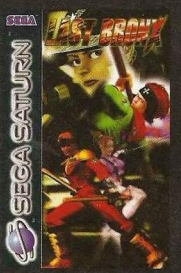




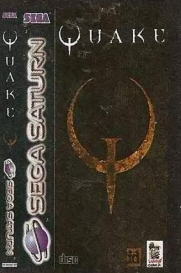
Atlantis



Duke Nukem 3D

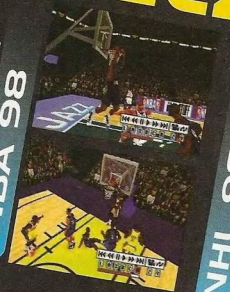


Last Bronx

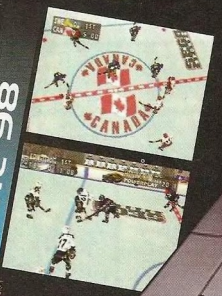


Quake

Dlaczego Saturn ?!



NBA 98

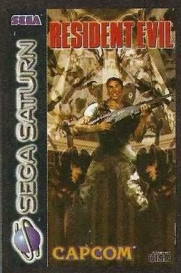


NHL 98

WWS 98

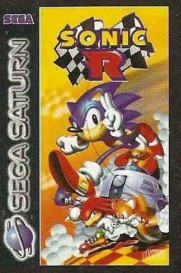
699,-

+ gratis Pad



Resident Evil

Sonic Jam



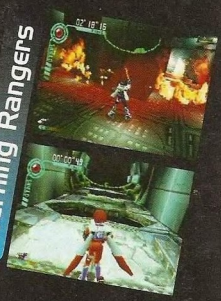
Sonic R

LANSER

82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1 a
tel. (0-55) 33-59-44
tel. (0-55) 33-61-36
http: ///www.lanser.com.pl

Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski

Burning Rangers



Enemy Zero

Drodzy koledzy!

Radziliście mi, żebym kupił konsolę.
Jeden z was mówił: „kup tę najnowszą
64-bitową na cartridge", drugi: „przestań,
gry na nią są drogie i do tego jest ich mało,
ja kupiłbym tę 32-bitową konsolę,
na nią jest dużo gier, no wiecie,
tego znanego producenta sprzętu RTV".
Słuchałem was i myślałem, że nie chodziliście na matmę i nie umiecie liczyć, nie czytacie prasy,
bo chociaż umiecie czytać. Powiem wam jedno: nie chcę mieć konsoli na drogie gry,
ani takiej która się może psuć i ma nadmiar słabych gier. Bo przecież ilość to nie znaczy jakość !!!
Śmiejecie się, że jestem wybredny i „do końca życia będę grał na PC-cie".
Znowu się mylicie!
Kupiłem Sega Saturn. Znowu głupie pytanie „dlaczego?".
Zaoszczędziłem pieniądze, i zyskałem na tym, zapłaciłem tylko 699,-
i patrzcie co dostałem ?
- 32-bitową konsolę z wbudowaną kartą pamięci;
- 2 CD-ROM z demonstracjami gier;
- zestaw kabli;
- instrukcję po polsku.

Gały wychodzą? Ale to nie wszystko!
- dostałem za darmo pad wartości 69 zł;
- wysłałem kartę rejestracyjną do LANSER-a i otrzymałem
3 darmowe numery „NEO" (najlepszej gazetki o konsolach).

Mało, bo mam jeszcze:
- półroczną zniżkę w wysokości 10 zł na każdy tytuł zakupiony
w wysyłce w LANSERZE. A najważniejsze: będę grał w takie
gry jakie są w salonach. Sami zobaczcie.

Wpadnijcie w sobotę dam wam zagrać.

Sebastian lat 16

SEGA SATURN

Retro

Święta, święta i po świętach... Czy nie nasuwa Ci się w związku z tym żadna refleksja? Ro, pomyśl dobrze. Tak, kiedyś święta były lepsze. Szczególnie jeśli chodzi o graczy komputerowych. Dobrze pamiętam, że okres między Bożym Narodzeniem a Sylwestrem poświęcałem w całości na granie. Jejku, jak przyjemnie było usiąść przed komputerem i o nic się nie martwić. Eh, to były czasy. Dzisiaj mogę zrobić wprawdzie to samo, kłopot jednak w tym, że nie ma właściwie żadnej nowej gry, która zdołałaby mnie przyciągnąć do ekranu na te kilka dni. To prawda! W poprzednich latach ferie świąteczne to czas „stracony" na tak wspaniałe gry, jak Civilization, Mega lo Mania, Black Crypt, czy nawet Northe&South. Dzisiaj takich gier już nie ma. Pozostaje granie w dzisiejsze jednodniowe hity lub w te właśnie stare przeboje. To drugie rozwiązanie szczerze zresztą polecam, a obok daję nawet dwie konkretne propozycje.

Klomczuch

PS. Przy okazji zmiany szaty graficznej ŚGK postanowiłem poczynić także kilka zmian w naszej rubryce. Podstawową z nich jest rezygnacja z ocen. Uznajmy po prostu, że wszystko, o czym tu mówimy, jest dobre i warte odświeżenia.

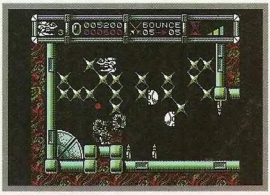
Elvira Mistress of the

Dawno temu (jakieś 5 lat wstecz) gra ta była naprawdę wielkim przebojem. Pamiętam, że wielu komputerowych graczy właśnie dla niej zmieniało swoje maszyny do grania na lepsze. I nie bez powodu.

Ro cóż, na mnie również Elvira zrobiła wielkie wrażenie. Szczególnie podobała mi się oprawa graficzna tej gry. To, co udało się jej autorom, nie udało się nikomu wcześniej. Możliwości graficzne komputerów 16-bitowcyh zostały tu wykorzystane w 95%. Wprawdzie nie zastosowano w tej grze jakichś niespotykanych nigdzie indziej graficznych trików, ale za to statyczne obrazy były wykonane niezwykle starannie. Jeśli nie wierzysz, spójrz na zdjęcia. I co, czyż te grafiki nie są piękne? Pamiętaj, że w tamtych czasach nie było 24-bitowych kart graficznych wysokiej rozdzielczości.

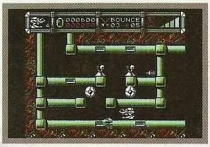
Oczywiście, nie tylko grafice gra zawdzięczała tak wysokie notowania. Elvira to głównie nastrojowa atmosfera, w jakiej przygoda została osadzona. Wyobraź sobie zamek nawiedzony przez upiory i różne inne dziwy. Doprawdy, udało się autorom uzyskać klimat grozy niespotykany w innych grach tego typu. Sprawiał on, że nie raz podskoczyłem ze strachu podczas gry, a to nieczęsto mi się zdarza. Elvira przy tym wszystkim jest grą niesamowicie krwawą, a niektóre momenty są niezwykle brutalne (i pomysłowo wykonane). Wystarczy zresztą powiedzieć, że samych scen śmierci głównego bohatera gry jest tu kilka. Może on na przykład zginąć jako dodatek do zupy lub roz-

Cybernoid

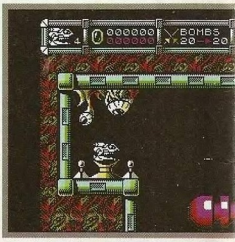


Newson - czy mówi Ci coś ta nazwa? Pewnie nie, a szkoda... Newson to zespół programistów cudotwórców. Można by porównać ich do dzisiejszego Psygnosis, bowiem produkty tej firmy zawsze były wykonany niezwykle staranie i do tego miały w sobie jakiś magnes.

Zapewne czytałeś miesiąc temu opis gry Exolon. Tak, była to gra tej samej firmy. Zresztą już na pierwszy rzut oka widać podobieństwa pomiędzy Exolonem a Cybernoidem, choć trudno jest mi dokładnie określić, na czym to polega. Być może zastosowano ten sam styl grafiki. Tak, to chyba będzie to. Nie śmiej się z tych małokolorowych plamek. Postaraj się uszanować fakt, że Cybernoid był kiedyś najlepiej opracownym od strony graficznej produktem. Wiele firm chciało osiągnąć coś podobnego, ale niezbyt im to wychodziło. Cybernoid przez długi czas królował wśród komputerowych strzelanin.

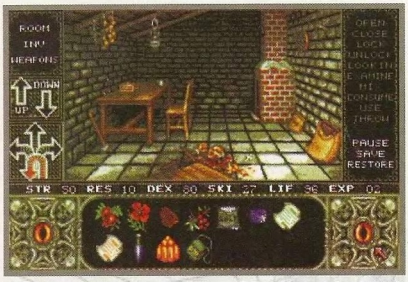


Do niewątpliwych walorów graficzno-muzycznych dochodziło nowatorstwo. Cybernoid był chyba pierwszą kosmiczną strzelaniną, w której nie leciało się jedynie w jednym kierunku. Tutaj masz możliwość poruszania się po zadziwiającym labirynicie. Droga do wygranej jest wprawdzie jedna, ale zawsze to jakieś urozmaicenie po serii różnych Defenderów i jemu podobnych. Oprócz tego w



Dark

gra: przygodowa
producent: Accolade
komp.: Amiga, C-64, Atari ST, IBM PC 386



szarpany przez drapieżne ptaki. Brrr.. aż ciarki przechodzą po grzbiecie, ale czyż właśnie nie tego pragniemy. Przecież lubimy się bać!

Jak już wspomniałem, oprawa graficzna Elviry jest doskonała, podobnie zresztą jest z muzyką. Żałuje tylko, że Elvira jest grą przygodową, a nie czystym RPG. Choć z drugiej strony, nie trzeba zaraz rolpleja, aby się świetnie bawić... to znaczy, chciałem powiedzieć - bać...

PS. Dla ciekawskich: Elvira - Mistress of the Dark odniosła na rynku na tyle duży sukces, że powstała także jej druga część (Elvira 2 - The Jaws of Cerberus), a potem kolejna, trzecia (WaxWorks), choć ta ostatnia stanowiła już raczej bardzo luźną kontynuację pomysłu, bardziej skupiając się na idei stworzenia gry-horroru, niż kontynuowaniu wątków fabularnych.

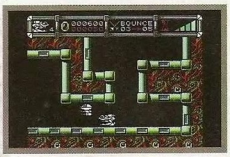
Kłomczuch

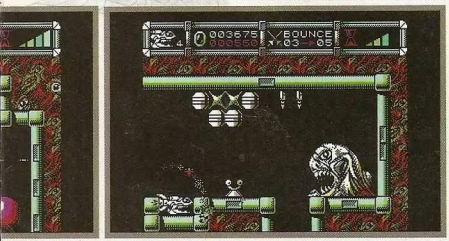
gra: zręcznościowa
producent: Newson
komp.: Amiga, Atari ST, C64, ZX Spectrum

Cybernoidzie zastosowano całkowicie nowy system dodatkowego arsenału. Tutaj wszystko (prawie) masz już na początku gry i musisz nauczyć się tym gospodarować, inaczej Twoje szanse na wygraną będą niewielkie.

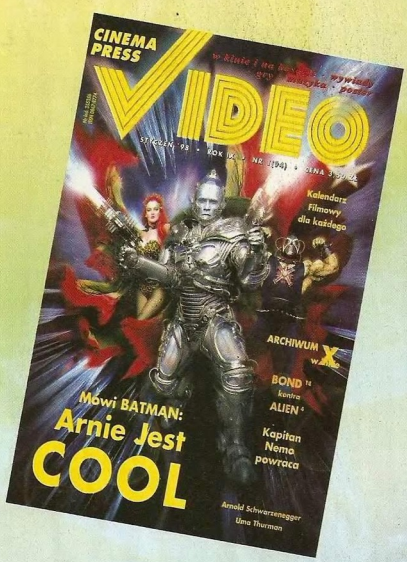
Cybernoid to w sumie kawał solidnej roboty. Obok elementów zręcznościowych, gra ta posiada także niewielką dawkę strategii, dzięki czemu trzeba wszystko najpierw zaplanować, a dopiero później przystępować do zabawy. I to jest tu najlepsze!

Kłomczuch





MIESIĘCZNIK FILMOWY
CINEMA PRESS
VIDEO



To 100 barwnych stron pełnych fotosów i opisów 70 najnowszych filmów do obejrzenia w kinie, na wideo i zakupu do domu, kilkanaście sylwetek aktorów, wywiady z gwiazdami ekranu, ciekawe artykuły, gry komputerowe, muzyka filmowa i poster.

To wszystko za 3,50 zł i... nie pytaj dlaczego tak tanio!

Czytając „Cinema Press VIDEO" zobaczysz więcej!

Szukaj w kioskach, wideotekach i „Empikach".

Gdy zaczynają odkrywać tajemnicę, czuwający nad badaniami żołnierze otrzymują rozkaz zlikwidowania niewygodnych świadków. W trakcie walk statek zostaje opanowany przez Obcych.

Przygotowania do realizacji „Obcy: Przebudzenie" miały typowy dla wysokobudżetowych hollywoodzkich produkcji charakter. Najpierw powstał scenariusz autorstwa Jossa Whendona (m. in. „Toy story"), w którym z czasem uwzględniono propozycje i uwagi innych twórców filmu. Najważniejszym aspektem scenariusza było wskrzeszenie głównej bohaterki. Ripley powróciła bowiem w zupełnie nowej roli - osoby, która nie tylko

A L I E N
RESURRECTION

OBCY: PRZEBUDZENIE

„Nie interesował mnie powrót do dawnych koncepcji. Brak mi jednak było Ripley i cieszę się, że powraca. Jest to szansa, by obdarzyć ją zupełnie nową osobowością i wnieść świeży powiew do serii. W „Obcym: Przebudzeniu" Ripley nie musi robić tego wszystkiego, co robiła w trzech dotychczasowych filmach; nie musi stać po słusznej stronie i czynić tego, co należy. To wielkie wyzwolenie dla niej jako postaci."

Sigourney Weaver, aktorka

Gdy jakiś czas temu pojawiły się pierwsze informacje na temat kolejnej, czwartej już części filmowego cyklu „Obcy"; przyjęto je z zaskoczeniem i niedowierzaniem. Mało wówczas prawdopodobne wydawało się wskrzeszenie głównej bohaterki filmowej serii Ripley, która zginęła w finale „Obcego 3" Davida Finchera. Z pomocą przyszła nauka. W scenariuszu Jossa Whedona, Ripley została sklonowana. Tym samym najważniejszy dla realizatorów problem przestał istnieć i producentom wytwórni Foxa pozostało już tylko przekonać Sigourney Weaver, by znów zagrała rolę Ripley. Aktorka zgodziła się po długich pertraktacjach. Została współproducentką i wprowadziła do scenariusza kilka zmian. Najważniejszą z nich była nowa osobowość, jaką otrzymała Ripley.

Akcja „Alien: Resurrection" dzieje się w 200 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie „Obcy 3".

Na wojskowym statku badawczym „Auriga" dowodzonym przez generała Pereza, grupa naukowców dokonuje eksperymentu polegającego na sklonowaniu Ripley. Z jej ciała wydobyty zostaje zarodek „królowej", a samą Ripley naukowcy izolują, ponieważ posiada materiał genetyczny łączący w sobie cechy człowieka i Obcego. Na statku wykonuje się tajemnicze i okrutne eksperymenty na ludziach, wykorzystywanych jako nosiciele Obcych. Dostarczają ich na Aurigę kosmiczni przemytnicy i włóczędzy, którzy nie wiedzą co naprawdę dzieje się na pokładzie „Aurigii". wszystko już przeżyła (z własną śmiercią włącznie), ale ma przede wszystkim zupełnie nową osobowość (łączącą cechy ludzkie i Obcego). Dzięki temu Ripley patrzy na otaczające ją wydarzenia z dystansem i ironią. Taki wizerunek bohaterki filmu był warunkiem zgody Sigourney Weaver na zagranie w filmie. Zaangażowano również Wynonę Ryder (m. in. „Sok z żuka", „Dracula" i „Dom dusz"), która sama siebie uważa za fankę serii „Obcy". W filmie Ryder zagrała Call, tajemniczą dziewczynę-robota. Mając dwie wielkie gwiazdy, producenci mogli pomyśleć o znalezieniu odpowiedniego reżysera. Spośród

kilku propozycji wybrano Jeana-Pierre Jeuneta. Ten francuski reżyser zrealizował wcześniej dwa filmy: „Delicatessen" i „Miasto zaginionych dzieci" (obydwa z Marcem Caro). Obydwa zyskały międzynarodową sławę m. in. dzięki znakomitej warstwie wizualnej i doskonałym scenariuszom pełnym czarnego humoru. Jeunet zgodził się wyreżyserować film po spotkaniu z Sigourney Weaver i przeczytaniu scenariusza, który bardzo mu się spodobał: „Znalazłem w nim wiele podobieństw do historii, które wcześniej zrealizowałem. Sądzę, że nie było przypadku w tym, że zaproponowano mi ten film. Kręcąc niektóre ujęcia w „Obcym: Przebudzeniu", zdałem sobie sprawę, że podobnie komponowałem ujęcia w moich poprzednich filmach". W scenariuszu znalazło się też miejsce dla dwóch ulubionych aktorów reżysera: Rona Perlmana i Dominique'a Pinona. Oprócz aktorów, na planie znalazło się jeszcze kilku stałych współpracowników Jeuneta, m. in. operator Darius Khondji („Siedem" i „Evita"), montażysta Herve Shneid i odpowiedzialny za efekty specjalne Pitof.

Aby uzyskać znaną z wcześniejszych filmów Jeuneta oprawę wizualną, Khondji zastosował klucz wizualny znany jako ENR, oparty na światłocieniu i przygaszonych barwach. Dzięki temu w filmie dominuje czerń w różnych odcieniach, nadająca scenerii niepokojącego i tajemniczego tła.

W podobnym klimacie przygotował efekty specjalne Pitof. Wraz ze swoim współpracownikiem, Erikiem Henrym, dokładnie przeanalizował scenariusz, decydując, które sceny zostaną zrealizowane w całości przez komputer, a które przy pomocy modeli i elementów scenografii. Przed rozpoczęciem zdjęć Pitof wraz z Silicon Graphics przygotował trójwymiarowe modele kilku sekwencji. Wszystkie pozostałe były dokładnie rozrysowane. Efekty komputerowe powstały w całości we Francji, w studiu DuBoi należącym do Pitofa. „Obcy: Przebudzenie" jest pierwszym filmem serii, w którym potwory w całości są generowane przez komputer. Przy realizacji wykorzystano również modele w różnej skali oraz kostiumy, które nosili Tod Woodruff i Alec Gillis (obydwaj pracowali przy drugiej i trzeciej części serii). Woodruff i Gillis odpowiadali za sprawy związane z wizerunkiem Obcych. W filmie pojawiły się wszystkie znane z wcześniejszych części typy potworów (z królową włącznie) oraz dodatkowo zupełnie nowe wcielenie Obcego.

„Alien: Resurrection" realizowany był w czterech studiach wytwórni Foxa. W nich powstały dekoracje przygotowane przez ekipę scenografów, którą kierował Nigel Phelps. Zanim je wybudowano, wszystkie projekty zostały poddane analizie na modelowych makietach. Film realizowały jednoczesnie dwie ekipy. Jedna pracowała z aktorami, a druga filmowała ujęcia z użyciem modeli, które następnie były poddawane cyfrowej obróbce i montażowi z innymi scenami.

„Obcy: Przebudzenie", który pojawił się w polskich kinach 2 stycznia 1998 roku, z czystym sumieniem można polecić wszystkim miłośnikom science fiction (w szczególności fanom tej filmowej serii). Podobnie jak w poprzednich częściach, i w tej znajdziemy trzymającą w napięciu akcję oraz doskonałe efekty specjalne. A ponadto mroczną atmosferę i dużą dawkę czarnego humoru!

opr. Robert Wiśniewski

TYTUŁ: Obcy: Przebudzenie
TYTUŁ ORYGINALNY: Alien: Resurrection
REŻYSERIA: Jean-Pierre Jeunet
SCENARIUSZ: Joss Whedon (z wykorzystaniem postaci stworzonych przez Dana O'Bannona i Ronalda Shusetta)
ZDJĘCIA: Darius Khondji
SCENOGRAFIA: Nigel Phelps
KOSTIUMY: Bob Ringwood
MONTAŻ: Herve schneid
EFEKTY SPECJALNE: Pitof i Erik Henry
KREACJA "OBCEGO": Tom Woodruff jr i Alec Gillis
MUZYKA: John Frizzell
OBSADA: Sigourney Weaver (Ellen Ripley), Winona Ryder (Annalee Call), Dominique Pinon (Dr. Jan), Ron Perlman (Johner), Michael Wincott (Elgyn), Dan Hedaya (gen. Perez), J. E. Freeman (dr Wren), Brad Dourif (dr Gediman), Gary Dourdan (Christe), Kim Flowers (trillard), Leland Orser (Purvis) i inni.
PRODUKCJA: Brandywine dla 20th Century Fox
DYSTRYBUCJA: Syrena Entertainment Group
CZAS: 108 minut

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Sigourney Weaver otrzymała kilka nominacji do Oscara, w tym m.in. za rolę Ripley w jednej z części „Alien". Proszę podać polski tytuł tej części.

Kartki pocztowe zawierające odpowiedź (z naklejonym kuponem konkursowym) należy nadsyłać na adres redakcji ŚGK do 06.02.1998 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy upominki ufundowane przez dystrybutora filmu, firmę Syrena Entertainment Group.

WIEŚCI

Z KRAJU

Tuż przed Świętami ukazały się nakładem Wydawnictwa MAG długo oczekiwane „Kryształy Czasu". System ten jak do tej pory był prezentowany jedynie w postaci odcinkowej w piśmie „Magia i Miecz", a jego pełniejsza wersja krążyła wśród graczy w postaci wydruków komputerowych „ściągniętych" od znajomych. Teraz, gdy miłośnicy „Kryształów" wreszcie doczekali się wydania książkowego swej ulubionej gry, świat Orchii znów zaroi się od niesfornych poszukiwaczy przygód. Recenzja już wkrótce na łamach „Bez prądu".

Kolejną gratką dla rolplejowców przyszykowaną przez Wydawnictwo MAG pod choinkę jest system „Mechawojownik". Gra ta, pierwotnie wydana przez FASA Corporation, pozwala na przeniesienie się w świat znany wielu komputerowcom z wyśmienitych „Mechwarriorów". Jako twardy wojownik żyjący w odległej przyszłości będziesz miał okazję zapoznać się ze wspaniałym, bogato opisanym światem, w którym technika i kodeks honorowy współistnieją na polach walki.

Już wkrótce wszyscy Cthulhumaniacy oszalejąc ze szczęścia, bowiem za sprawą Wydawnictwa MAG do sklepów trafi polska wersja legendarnego „Horroru w Orient Expressie". Dodatek ten, a właściwie przygoda, został okrzyknięty swojego czasu najlepszym scenariuszem do „Zewu Cthulhu", niektórzy do dziś twierdzą wręcz, że jest to najdoskonalsza przygoda, jaką kiedykolwiek napisano w historii gier fabularnych. Strach się bać.

ZE ŚWIATA

Popularna karcianka „Overpower" bazująca na motywach zaczerpniętych z komików Marvela, doczekała się dodatku w klimatach retro. W najnowszym rozszerzeniu „Overpower: Classic Overpower" znalazły się postacie z najstarszych komików o superherosach. Wreszcie można zagrać Czarną Panterą, Drakulą czy nawet Człowiekiem Kretem (o radości!).

Na zachodzie ukazała się już druga edycja zasad do gry „na żywo" (LARP) w „Wilkołaka: Apokalipsę", zatytułowana „Laws of the Wild". Poza ulepszeniem systemu kreacji postaci, większość zmian, jakie zaszły w systemie, okazało się być jedynie poprawkami estetycznymi.

Nieznana jak do tej pory firma Biohazard Games wkroczyła niedawno na rynek z nowatorską grą RPG - „Blue Planet". Akcja gry została umieszczona w roku 2199 na Posejdonie, skolonizowanym onegdaj przez Ziemian oceanicznym świecie. To bodajże jedyny system na rynku pozwalający na wcielenie się w postać człowieka przystosowanego do życia w wodzie, jak również dający możliwość pogrania (uwaga!) orką lub delfinem. Rasowi gracze będą pływali ze szczęścia.

M.N.

Warzone

Układ Słoneczny w dwudziestym trzecim stuleciu zamienił się w jedno wielkie pole walki. Ludzie już dawno temu opuścili zniszczoną Ziemię, kolonizując pobliskie planety oraz księżyce. W tej odległej przyszłości nikt już nie pamięta, czym były narody; ich funkcję pełnią obecnie korporacje - ogromne organizacje skupiające ludność różnych ras. Siły te toczą ze sobą nieustanną walkę o dominację w Układzie i tylko święte Bractwo jest w stanie od czasu do czasu utrzymać krótkotrwały pokój. Pogrążając się bez reszty w niesnaskach, ludzie zapominają nierzadko o wrogu całego życia czającym się gdzieś we wszechświecie - Legionie Ciemności. Właśnie teraz, na początku dwudziestego trzeciego wieku, przyszedł czas, aby ludzkość wspólnie stawiła czoła armiom zła, przebudzonym niegdyś na dziesiątej planecie naszego Układu Słonecznego - czarnym Nekronie. Pora, aby rozpętało się piekło.

Tak w bardzo dużym skrócie zarysowuje się tło „Warzone", jedynej jak do tej pory figurkowej gry bitewnej, jaka ukazała się w naszym kraju w pełnym przekładzie polskim. Na marginesie, tytuł ten należy do swego rodzaju trylogii produktów „bez prądu", umieszczonych w tych samych realiach świata „Kronik mutantów". Oprócz wspomnianego bitewniaka, w skład tego tercetu wchodzi znana w naszym kraju karcianka „Doom Trooper" oraz gra fabularna „Kroniki mutantów", która w ciągu kilku najbliższych miesięcy powinna trafić do polskich sklepów.

Pisząc o jakiejkolwiek figurkowej grze bitewnej umieszczonej w realiach SF nie da się uniknąć choćby małego porównania z „Warhammerem 40K", który moim zdaniem (i nie tylko moim) jest jak na razie niepobitym wzorem w swej kategorii. Przyglądając się obu produktom, nietrudno dojść do wniosku, że „Warzone" ma bardzo wiele wspólnego z „WH40K", choć nie wszystkie podobieństwa są dostrzegalne już na pierwszy rzut oka (rzekłbym wręcz, że część z nich została bardzo zgrabnie zamaskowana). Tak czy owak najbardziej irytującym zapożyczeniem w „Warzonie" (przynajmniej dla mnie), którego istnienie jest jednakże, podkreślam, dyskusyjne, to pomysł na armie, który pod pewnymi względami powiela do bólu schematy z „WH40K". Dla przykładu, Legion Ciemności z „Warzone" to nic innego, jak Chaos w „WH40K", tak samo można by porównać pary: Apostołowie Ciemności - Bogowie Chaosu, korporacje - różne oddziały Space Marines, Sztuka - zdolności psychiczne i kilka innych, mniej oczywistych. Na szczęście „Warzone" ma również sporo innowacji, a poszczególne armie, pomimo tego iż oryginalność niektórych z nich może być kwestionowana, zostały opracowane w sposób interesujący, wręcz zachęcający do natychmiastowej gry.

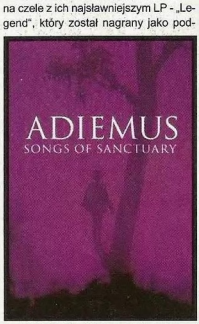
Przed rozpoczęciem zabawy, choć może powinienem rzec - wojny, musisz podjąć decyzję co do składu swej armii. W „Warzone" możesz wybrać pomiędzy wojskami Capitolu - demokratycznej korporacji, rządzonej przez prezydenta oraz radę nadzorczą; siłami pseudo-feudalnego Bauhausu, kontrolowanego przez liczne rody szlacheckie; Mishimy - przypominającej w swej organizacji dawną Japonię (w tej korporacji słowo Najwyższego Władcy lub któregoś z trójki Lordów Spadkobierców znaczy wszystko); podzielonego na klany Imperialu, który wciąż dąży do nowych podbojów i odkrywania nowych tajemnic (to właśnie żołnierze tej korporacji jako pierwsi zetknęli się z Legionem Ciemności); czy też Cybertronicu - najbardziej tajemniczej i najmłodszej korporacji, która powstała w ciągu jednej nocy, dzięki skomplikowanym manipulacjom finansowym.

Oprócz wyżej wymienionych pięciu korporacji, możesz również stanąć na polu chwały jako generał Bractwa - organizacji stworzonej podczas pierwszej z wojen z Legionem Ciemności, do której należeć mogą tylko ludzie o

Czym przygrywać do pogrywy czyli o rolplejowym zastosowaniu muzyki

Gdyby zapytać przeciętnych graczy RPG o najważniejsze elementy dobrej sesji, z pewnością znaczna większość wymieniłaby ogromną ilość istotnych czynników, zapominając jednak o jednym, pozornie marginalnym elemencie, który nawet średnią sesję może zamienić w niezapomniane doświadczenie - mowa o muzyce. Odtwarzanie w tle, w zależności od klimatu gry i zaistniałej sytuacji, cicho lub głośno dobrze dobranej melodii, nadaje niesamowitego kolorytu i klimatu zabawie. Oczywiście, zawsze w takiej sytuacji borykamy się z pytaniem, co by tu wrzucić do magnetofonu czy odtwarzacza płyt, aby pasowało do mojej sesji? Jeśli chcialbyś spróbować gry z muzyką (polecam), ale nie znasz odpowiednich kawałków, przeczytaj poniższy przewodnik po „rolplejowej muzyce". Postaram się również przy okazji podpowiedzieć Tobie, w jaki sposób używać „efektów dźwiękowych" oraz do których systemów RPG pewne rodzaje muzyki pasują najbardziej.

Jeśli preferujesz systemy fantasy, takie jak „AD&D", „Kryształy czasu" czy „Warhammer", numerem jeden w Twojej płytotece powinny być praktycznie wszystkie albumy irlandzkiej grupy „Clannad" na czele z ich najsławniejszym LP - „Legend", który został nagrany jako podkład muzyczny do kultowego serialu „Robin Hood" z Michaelem Praedem w roli tytułowej. Utwory z „Legend" nawet w nieumeblowanym, szarym pokoju wprowadzają magiczną, nieomalże baśniową atmosferę. Nostalgiczne instrumentalne kawałki przeplatają się tu ze skoczną muzyką rodem ze średniowiecznych festynów. Innym bardzo dobrym albumem „Clannad" jest również „Lore", choć tu akurat polecalbym wybranie tylko kilku utworów z „Broken pieces" na czele.

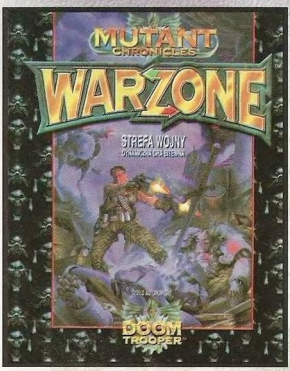


Wspaniałe melodie w klimatach fantasy można znaleźć także pośród ścieżek dźwiękowych do wielu filmów. Do moich ulubionych soundtracków należą „Braveheart" oraz „Devil's own" („Zdrada"). Obydwa albumy pełne są delikatnej, a zarazem agresywnej muzyki instrumentanej, którą odpowiednio operując można autentycznie zmieniać napięcie wśród własnych graczy. Jeśli nie wierzysz, spróbuj podczas walki puścić głośno kawałek z „Braveheart" ilustrujący w filmie scenę łupienia fortu Anglików, a zobaczysz jak Twoi gracze zaczną nerwowo wpatry-

czystych sercach i żelaznym postanowieniu walki ze złem. Jej celem jest jednoczenie w chwili zagrożenia sił ludzkości, tak aby możliwym stało się stawienie skutecznego oporu hordom ciemności. Jeśli należysz do tych, którzy lubią wcielać się w „tych złych", z pewnością skusi Ciebie Legion Ciemności - armie obrzydliwych stworów kierowanych nieludzką świadomością, nakazującą niszczenie życia we wszelkich jego przejawach (już widzę, jak zacierasz ręce z podniecenia). Praktycznie wszystkie ze wspomnianych stronnictw mogą ścierać się ze sobą nawzajem lub czasem nawet walczyć ramię w ramię z jakimś wspólnym wrogiem. W zasadzie najmniejszy wybór przeciwników ma Bractwo, które teoretycznie nie powinno walczyć z korporacjami (z wyjątkiem Cybertronicu), jednakże przy odrobinie wyobraźni da się ten mankament przeskoczyć.

Zasady toczenia rozgrywki w „Warzone" są bardzo proste, co w pewnym sensie odzwierciedla liczba stron przeznaczonych na ich prezentację w podręczniku podstawowym, która to oscyluje w granicach sześćdziesięciu. Na dobrą sprawę nawet średnio doświadczony miłośnik figurkowych gier bitewnych powinien zapamiętać reguły już po pierwszym czytaniu. Czy oznacza to, że mechanika jest uboga i niedopracowana? Jak najbardziej nie. Autorzy opisali żelazne reguły, takie jak strzelanie, ruch itp., przy czym nie wdawali się w roztrząsanie zbyt wielu hipotetycznych sytuacji, pozostawiając zamiast tego ogólne wyznaczniki i modyfikatory, dzięki którym każdy obdarzony choćby odrobiną wyobraźni gracz będzie w stanie znaleźć satysfakcjonujące rozwiązanie w każdym przypadku. Skoro mowa o regułach, nie wolno zapomnieć o kilku nowatorskich rozwiązaniach w „Warzonie", do których należy m.in. nietypowy podział przebiegu gry. W większości systemów bitewnych gracze podejmują działania w ramach własnej rundy, a przeciwnik reaguje na ich akcje dopiero po jej zakończeniu. Wywołuje to niepożądaną atmosferę sztuczności, psującą często klimat zabawy. W „Warzonie" zastosowano zupełnie inne rozwiązanie. Każdą rundę zaczyna gracz o największej inicjatywie (decyduje o tym modyfikowany rzut kostką), i po wykonaniu działań jedną ze swych jednostek pozwala zareagować przeciwnikowi. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra nabiera dynamiki, jednocześnie umożliwiając wprowadzenie wielu ciekawych posunięć taktycznych i stosowanie prawdziwych strategii wojskowych.

Kolejną ciekawostką jest współczynnik „akcja" poszczególnych modeli, określający liczbę działań, jakie mogą zostać podjęte przez nie w ciągu jednej rundy. Mogą to być proste czynności typowe dla bitewniaków, jak ruch, strzelanie, czy walka wręcz, ale również rzadziej spotykane, jak infiltracja, wypatrywanie, wydawanie rozkazów i wiele innych. Co ciekawe, wszystkie z kilkunastu akcji opisanych w podręczniku mają wpływ na przebieg bitwy i nie są wcale regułkami mającymi zastosowanie tylko w jakimś konkretnym, rzadko spotykanym przypadku.



Bez dwóch zdań, „Warzone" jest grą godną polecenia. To naprawdę porządnie opracowany system, który pomimo tego, że nie ustrzegł się kilku irytujących zapożyczeń, ma własny niepowtarzalny kimat. Wprowadzenie przez autorów mistycznych sił, jak Sztuka i Mroczna Harmonia (nazwijmy je dla uproszczenia magią), sprawia, że „Warzone" jest czymś więcej, niż tylko zwykłym bitewniakiem SF. I choć nie jest to produkt tej samej rangi, co „Warhammer 40K", bez wątpienia jest w stanie zapewnić wspaniałą rozrywkę zarówno tym, którzy na grach bitewnych zjedli już zęby, jak i kompletnym żółtodziobom.

Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)

PS. Dziękujemy Wydawnictwu MAG za udostępnienie materiałów do artykułu. Wydawnictwo MAG jest oficjalnym wydawcą i dystrybutorem „Warzone". Wszelkie prawa zastrzeżone.

System: „Warzone"	
Wydawca: Target Games A.B.	
Polski wydawca: Wydawnictwo MAG	
CENY:	
„Warzone" - 80 zł	
„Kompendium t.1: Świt wojny" - 55 zł	
„Kompendium t.2: Bestie wojny" - 55 zł	
„Kompendium t.3: Ofiary wojny" - 55 zł	
OCENA:	
Grywalność:	8/10
Przejrzystość zasad:	9,5/10
Opis świata gry:	7,5/10
Jakość wydania:	8,5/10
Ogółem:	8/10

wać się w Ciebie, oczekując na dalszy rozwój wydarzeń.

Jeśli prowadzisz sesję fantasy w podniosłym, heroicznym nastroju, dobrze jest się uzbroić w muzykę „Vangelisa", przykładowo tę z filmu „1492", niezłym pomysłem jest też soundtrack z „The last Mohican" („Ostatni Mohikanin"). Jeśli Twoja przygoda ma być spokojniejsza, luźniejsza, a może nawet przypominająca nastrojem książki Lewsa Carolla („Alicja w krainie czarów"), dobrym wyborem będą utwory pani znanej pod imieniem „Enya". Jako obowiązkowe traktuję tu albumy „The Celts", „Watermark", „Sheperd Moons" oraz „Memory of the Trees".

Czas przejść w mroczniejsze, horrorowe nastroje. Jak podkreślić atmosferę strachu i niepewności podczas gry w, dajmy na to, „Zew Cthulhu" czy „Wampira: Maskarade"? Moim ulubionym narzędziem straszenia jest podkład muzyczny z „Drakuli" Coppoli, notabene skomponowany przez Polaka, Wojciecha Kilara. Muzyka ta może lecieć bez przerwy podczas sesji, nie jest męcząca i doskonale podtrzymuje klimat, powstrzymując niesfornych graczy od dowcipkowania w nieodpowiednich momentach. Kolejną „przerażającą" pozycją jest soundtrack z serialu „Twin Peaks" Davida Lyncha, choć zastosowanie roplejowe ma wyłącznie jego część instrumentalna. Zdradzę Tobie, że właśnie przy tych kawałkach, podczas nocnej sesji „Ravenlofta", udało mi się spowodować nerwowe reakcje u moich graczy, były one na tyle poważne, że dwóch z nich miało później kłopoty z zaśnięciem. Z kolei do mniej subtelnych horrorów polecam utwory zespołów „My dyin' bride" oraz „Tiamat". Jeśli natomiast grywasz w „Zew Cthulhu - Dreamlands" niezrównane będą melodie „Adiemusa" - spokojne, czasem wręcz sielankowe, ale jednocześnie kryjące w sobie jakąś nieuchwytną nutę niepokoju. Po prostu, pierwsza klasa.

Jeśli chodzi o cyberpunkowe systemy, jak „Shadowrun RPG" czy „Cyberpunk 2020", doskonale współgrają z nimi kawałki techno. Również ostry hard core będzie pasował w wielu momentach. Kilka najbardziej znanych zespołów, które polecilbym jako podkład muzyczny do sesji cyberowej, to „Prodigy", „Apollo 440", „Panthera", „Biohazard", soundtrack z obydwu „Kruków", a także mój ulubieniec - „Rage against the machine". Muzyka każdego z tych zespołów zawiera ogromny ładunek dynamiki, a także agresji, co jest nie bez znaczenia w przypadku cyberpunka. W przypadku tak ciężkich kawałków trzeba pamiętać o tym, aby dobrze wyważyć poziom głośności, gdyż łatwo można doprowadzić do tego, że gracze zwyczajnie przestaną słyszeć się nawzajem.

Na koniec warto by wspomnieć o melodiach odpowiednich do systemów SF, jak „Star Wars", „Traveller", a nawet „Paranoia". W przypadku „Star Wars" wybór jest raczej oczywisty, nie można w to grać bez soundtracku z „Gwiezdnych wojen" - polecam melodię Imperium (to jest to, co szturmowcy lubią najbardziej). Trochę trudniej dobrać muzykę do innych roplejów SF. Do niektórych momentów akcji może pasować „Jean Michel Jarre", do innych instrumentalne utwory „Electric Light Orchestra" czy wstawki z „Bliskich spotkań trzeciego stopnia" albo „Star Treka". Generalnie nie potrafię wskazać płyty, która idealnie oddawałaby klimaty SF. Może Ty taką znasz? Jeśli tak, koniecznie daj mi znać.

Najlepszym sposobem serwowania graczom muzyki jest trzymanie kilku kompaktów pod ręką (najlepiej mieć odtwarzacz z kilkoma kieszeniami) i zmienianie muzyki pilotem w zależności od klimatu. Jeśli chcesz, możesz także zrobić specjalną składankę na taśmie, która będzie pogrywała przez całą sesję nadając jej odpowiedni ton. Innym ciekawym dodatkiem może być też płyta CD z różnymi odgłosami (wycie wilków, szalony śmiech, itp.). Swojego czasu parę takich cudeniek znalazło się w kilku produktach TSR-u, niestety ostatnimi czasy trudno je dostać. W każdym razie warto poszukać po znajomych.

Właśnie zauważyłem, że kończy mi się miejsce na ten miesiąc. Cóż, mam nadzieję, że zachęciłem Cię do używania muzyki w trakcie sesji RPG, a powyższe propozycje będą Ci pomocne w doborze repertuaru. Spraw, żeby ogłosy toczących się kostek nie były jedynymi dźwiękami podczas Twoich sesji. Pamiętaj - muzyka może zdziałać cuda!

Michał Nowakowski

INDEKS SGK - 1997

Tradycyjnie już w styczniowym numerze SGK zamieszczamy spis gier, których recenzje pojawiły się na naszych łamach w minionym roku kalendarzowym. Jak poprzednio, ograniczyliśmy się wyłącznie do trzech działów, tj. „Zapowiedzi", „W przygotowaniu" oraz „Opisy". Mamy nadzieję, że niniejszy indeks ułatwi Wam orientację i pomoże sprawniej korzystać z wydań SGK 1997.

Legenda:
R - rozwiązanie
S - suplement

ZAPOWIEDZI

tytuł	nr	str
10 Pin Alley	6	8
3 w 1	6	8
3D Decathlon	1	9
7th Legion	6	8
A.D cop	4	8
Ace Ventura - Psi detektyw	4	8
Admiral Sea Battles	1	8
Age of Empires	7	8
Agent of Justice	3	8
AHX-1	8	11
Air Warrior 2	4	10
Albion	6	8
Alien Trilogy	1	11
Amok	1	8
Ardennes Offensive	5	8
Arms Race	6	8
Army Men	8	11
Atlantis: The Lost Tales	7	10
Atomic Bomberman	5	8
Baldur's Gate	7	8
BattleCraft	5	8
Battletech: MechCommander	12	8
Beast and Bupkins	8	8
Birthright	7	8
Blade Runner	10	9
Blindstorm	4	8
Blood	1	8
Bood Omen: Legacy of Kain	6	10
Brainkiller	6	8
Breed 2000	3	8
Bump'n'Burn	4	10
Carmageddon	5	8
Cavewars	4	9
Cedric	2	8
Championship Manager 2	1	10
Chess	8	8
City of Lost Children	2	8
Clash	4	9
Cloac	1	11
Close Combat 2	9	8
Conquest Earth	8	
Czarodziejskie opowieści: Baba Jaga	8	10
Daikatana	9	9
Dark Colony	2	8
Dark Earth	10	11
Dark Earth	3	8
Dark Reign	1	10
Dark Universe	2	8
Dark Vengeance	6	9
Darklight Conflict	6	9
Dead Space	7	9
Destruction Derby 2	1	9
Diversia	9	9
Dominion	5	8
Earthsiege 3	6	9
Ecstatica 2	1	10
Eksterminacja	3	11
Envoy	9	11
Explorer 2260	3	11
Extreme Assault	3	11
Extreme-G	12	8
F1	9	9
Fallen Haven	4	10
Fighter Squadron...	11	8
Fighting Force	10	7
Fighting Force	8	8
Final Odyssey	6	9
Fire Mission 3D	12	8
Flight Unlimited 2	7	8
Flip Out	3	11
Flyin' High	4	9
Flying Corpse Gold	8	8
Forgotten Forever	7	10
Forsaken	10	12
Foundation	3	9
G-Police	12	8
Galactic Conquest	9	11
Galapagos	6	9
Genetic Species	4	8
Gilbert Goodmate...	8	8
Goldrake	9	10
Golem	5	9
GT Racing 97	7	9
Guts'n'Garters	4	9
H-Bomb	8	10
Half Life	8	8
Half-Life	10	8
Hariboys Quest	8	9
Heavy Gear	7	10
Hell Pigs	2	9
Hexen 2	4	8
IM1A2 Abrams	4	10
Imperialism	5	9
Imperium Galactica	3	9
Incoming	12	9
Insanity	6	9
Jet Pilot	2	9
Joe Blow	11	8
Jurassic War	3	9
Katharsis	3	8
KK'N'D	2	9
Lands of Lore 2	3	9
Longbow 2	8	9
Lost Vikings 2	3	9
Mageslayer	6	10
Magic Island	11	8
Mask of Eternity	11	8
Mig Alley	3	9
Monkey Island 3	6	10
Motor Mash	9	10
Myst	8	9
Netstorm	8	10
Ninja	12	9
No Respect	8	9
Nurkowanie w Oceanie	9	8
Oddworld: Abe's Oddysee	8	9
Off Light & Darkness	7	11
On Escapee	4	10
Outlaw Racers	3	11
Outpost 2	8	9
Overboard	11	9
Pacific General	5	9
Panzer General 2	7	9
Phantasmagoria	7	11
Phoenix	3	10
Pinball Brain Damage	12	9
Populous the 3rd Coming	8	12
Private Eye	3	10
Prototype	2	9
Quake 2	10	13
Quasar Wars	7	8
Queen: The Eye	1	9
Quest for Glory 5	11	9
Rama	1	8
Red Baron 2	8	12
ReLoaded	2	10
Rendeck Rampage	3	10
Return to Krondor	5	9
Riot	3	10
Riven	6	10
Road to Moscow	6	10
Sentient	4	10
Seven Kingdoms	11	9
Shadowmaster	11	9
Sid Meier's Gettysburg	9	8
Sim City 3000	7	8
Skimmers	6	10
Star Nations	1	10
Star Trek: Generations	8	11
Starcraft	12	9
Stratego	9	9
Streets of Sim City	7	10
Submarine Titans	3	11
SWAT 2	7	9
Sword	8	12
Terminus	9	11
Terracide	1	9
Test Drive: Off Road	3	10
The 3rd Millennium	12	9
The Condemned	8	12
The Fallen	2	10
The Fifth Element	11	9
The Haunting	1	10
The Island of dr. Moreau	8	11
The Quivering	2	10
The Strangers	8	11
Time Warriors	1	11
Tin Tin in Tibet	7	9
Tomb Raider 2	8	10
Trapped 2	4	9
Triple Play '98	6	11
Ubik	11	8
Uprising	6	11
Urban Assault	2	10
Wacki - kosmiczna rozgrywka	9	10
Wages of War	1	11
War Inc.	6	11
Warcraft: Lord of the Clans	5	9
Warhammer: Dark Omen	7	11
Warlords 3	6	11
Wasted Dreams	7	9
Wing Commander 5: Prophecy	8	11
WipeOut 2097	5	8
Lowca dusz	4	9
Worms 2	12	8
Wreckin Crew	8	10
WWI - Eastern Front	10	10
Y3D	5	8
Zagadki Iwa Leona	7	11
Zombieville	2	10
Zone 99	3	10
Zork: Grand Inquisitor	9	8

W PRZYGOTOWANIU

tytuł	nr	str
Betrayal at Antara	1	13
Blade Runner	11	10
Carmageddon	7	14
Clash	6	13
Conquest Earth	5	11
Constructor	8	13
Creation	2	12
Dark Colony	3	14
Dark Reign	6	15
Descent to Undermountain	7	14
Dreams to Reality	12	12
Eksterminacja	4	13
Extreme Assault	7	16
Fallout	3	15
Flying Nightmares 2	8	14
Forsaken	12	13
Foundation	11	12
Guts'n'Garters	6	12
Half-Life	12	10
Heroes of Might & Magic 2	1	12
Incubation	9	13
Interstate '76	5	12
Jedi Knight: Dark Forces 2	3	12
Myth: The Fallen Lords	11	11
Outcast	12	11
Populous the 3rd Coming	9	12
Pro Pinball - Timeshock!	4	12
Rebellion	3	12
Sandwarriors	2	11
Sega Rally	2	12
Sentient	6	14
Starcraft	5	10
Terracide	5	13
The City of Lost Children	3	14
The Crow: City of Angels	4	11
The Reap	9	15
Time Warriors	6	14
Tomb Raider 2	11	12
Twinsen's Oddysey	7	12
Unreal	8	15
Wing Commander 5: Prophecy	9	14
Wipeout 2097	7	15
X-COM: Apocalypse	7	13
X-Wing vs TIE Fighter	3	13

OPISY

tytuł	nr	str
3 w 1	8	26
3 w jednym pudełku	9	38
3DO Decathlon Games	5	39
A-10 Cuba	4	24
A. D cop	7	28
Ace Ventura	6	28
Ace Ventura (R)	7	47
Actua Soccer Club Edition	6	37
Admiral Sea Battles	3	25
Age of Empires	12	24
Age of Sail	4	34
Air Warrior 2	5	28
Alien 3	11	56
Alien Breed	10	54
Alien Trilogy	2	32
AMOK	7	27
Aquanaut	11	40
Archimedean Dynasty (S)	7	50
Asterix & Obelix	9	34
Astral	1	29
Award Winners no.1	9	33
Axelerator	10	36
B.I.G.	7	36
Battle Squadron	7	55
Battlecruiser 3000 A.D.	6	40
Battleground: Shiloh	1	41
Battleship	11	36
Beasts &Bumpkins	10	26
Big Red Adventure	10	42
Blam! Machinehead	1	37
Blitz Tennis	12	44
Blitzbombers	6	44
Blockhead	3	46
Blood	7	17
Blood & Magic	2	28
Blood & Magic (S)	5	52
Blood Omen: Legacy of Kain	11	28

INDEKS SGK - 1997

tytuł	nr	str
Bograts	3	44
Bomb Jack	10	56
BosCar	6	43
Burnout	3	46
C&C: Red Alert	1	20
C&C: Red Alert - The Aftermatch	12	41
Capital Punishment	1	28
Capitalism Plus	7	24
Carmageddon	10	35
Castle Kingdoms	7	43
Cave Wars	7	34
Celtic Legends	6	54
Chaos	7	56
Chaos Engine 2	3	47
Chessmaster 5000	6	35
Civ/Col	7	40
Civilization 2 PL	9	31
Clandestiny	3	27
Clash	10	18
Comanche 3	6	24
Comanche 3 (S)	11	47
Commando	11	57
Complete Davis Cup Tennis	5	31
Complete Onside Soccer	5	30
Conquest Earth	11	26
Constructor	11	22
Creatures	3	38
Cygnus 8	12	45
D-Day: America Invades	8	54
Daggerfall	2	24
Dark Colony	10	22
Dark Colony (S)	12	54
Dark Reign	11	20
Darklight Conflict	7	32
Deadlock	4	18
Death Rally	5	36
Definitive Wargame Col. 2	7	39
Desert Apache	2	46
Desperation	10	40
Destiny	2	36
Destruction Derby 2	2	34
Deus	1	32
DF2: Jedi Knight	12	14
Diablo	2	13
Die Hard Trilogy	8	20
Discworld 2	1	18
Discworld 2 (R)	2	58
Down in the Dumps	3	42
Dragon Lore 2	3	26
Dreenshar - dzieło magów	8	40
Duke Nukem 3D - Atomic	3	43
Dungeon Keeper (S)	8	48
Earth 2140	12	32
Ecstatica 2	4	16
Ecstatica 2 (R)	8	43
Empire	11	58
Entertainment Pack...	9	37
Eraser - Turnabout	3	40
Euro League Manager	6	45
Evil's Doom	5	43
Exelon	12	58
Extreme Assault	8	24
Extreme Assault (S)	12	46
F-16 Fighting Falcon	10	33
F/A-18 Hornet 3.0	10	30
Fable	4	32
Fallen Haven	5	22
FIFA '97	2	18
Fightin' Spirit	2	48
Flight Simulator for Windows 95	6	27
Flip Out!	6	39
Flyin' High	11	41
Flying Corps	3	16
Fragile Allegiance	6	34
G-nome	5	26
Gandalf	4	36
Gender Wars (S)	3	48
Gene Machine (R)	1	43
GeneWars	1	24
Goosebumps: Escape from Horrorland	2	37
GT Racing 97	12	38
Guts'n'Garters in DNA Danger	11	32
Harpoon Classic 97	3	24
Harvester	2	42
Hellbender	9	28
Heroes of Might & Magic 2 (S)	4	50
Heroes of Might & Magic (S)	2	51
Heroes of Might &agic 2	2	16
Hexen 2	11	14
Hillsea Lido	4	40
Hilt	6	56
Hilt 2	6	57
Hind	1	34
HoM&M2: The Price of Loyalty	9	24
Hostages	10	56
iF-22: Air Superiority Fighter	11	34
Ignition	12	38
iM1A2 Abrams	7	22
Imperium Galactica	8	22
In Shadow of Time	6	44
Incubation	11	18
Indiana Jones & the Fate of Atlantis	11	59
Insane Speedway	12	37
International Rally Championship	11	32
Interstate '76	6	30
Inwestor	8	30
Ishar Trilogy	4	26
Iurd Fighter	7	44
Jet Pilot	3	45
Jetfighter 3	6	26
Kang Fu	5	46
Kargon	9	39
Katharsis	4	28
Killing Time	8	29
KK'N'D	5	20
KK'N'D (S)	9	46
Kontrofensywa	9	36
Krazy Ivan	4	27
Lands of Lore 2	12	18
Last Rites	11	30
LBA 2 (R)	10	50
LBA2: Twinsen's Odyssey	9	16
Lego Island	12	30
Lethal Weapon	8	57
Lew Leon	2	22
Liga Polska Manager '97	6	41
Lomax	12	30
Longbow Gold (S)	10	46
Lords of Chaos	6	53
Lords of the Realm	2	18
Lords of the Realm 2 (S)	10	43
M.A.X.	2	26
M.A.X.(S)	6	46
Magic: The Gathering - Battlemage	5	24
Magic: The Gathering	3	32
Marblelous	6	43
Master Axe	12	44
Master of Dimensions	1	26
Master of Orion 2	7	20
Master of Orion 2 (S)	12	48
MDK	5	14
Mega lo Mania	10	55
Megapak 6	1	42
Megasixpak	7	42
Micro Machines	7	54
Miki	5	45
Minskies Furballs	4	40
Monopoly	10	29
Monte Carlo Intimate	7	26
Nascar Racing 2	4	25
NBA Live '97	4	20
Need for Speed 2	7	30
Nemac IV	9	41
NHL '97	2	50
NHL '98	12	36
No Respond	9	31
North & South	8	56
Oldtimer	2	45
Outlaws	9	26
Over the Reich	3	33
Pac Man	8	55
Pacific General	9	20
Pandora Directive	1	38
Panzer General 2	12	20
Perfect Weapon	11	31
Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh	2	40
Phantasmagoria 2: Puzzle of Flash (R)	5	49
Pinball Construction Kit	5	41
Pinball Hazard	2	47
Pirnaha	4	37
POD	6	29
Podwójne kłopoty Buda Tuckera (R)	7	52
Polanie CD	6	31
Power F1	4	31
Power Monger	12	58
Privateer 2: The Darkening	2	20
Privateer 2: The Darkening (S)	4	43
Pro Pinball: Timeshock!	10	20
Pro Tour '97	10	39
Project Intercalaris	4	38
Project X	9	55
Pulsar	11	42
Puzznic	12	56
Q.A.D.	8	34
Quake: Dissolution of Eternity	8	37
Quake: Scourge of Armagon	8	37
Rampart	7	57
Realms	6	52
Realms of the Haunting	2	38
Realms of the Haunting (R)	4	46
Redneck Rampage	11	24
ReLoaded	6	38
Risk	10	28
Riven	12	34
Realms of Arkania 3: Shadows Over Riva	8	16
Robby, metal w akcji	8	31
Robby, przyjaciel w potrzebie	8	31
Sandwarrior	6	32
Scarab	7	35
Scorched Planet	3	36
Scorcher	7	38
Sideline	7	37
Silent Service 2	10	57
Sim Copter	5	32
Soul Trap	5	38
Space Invaders	9	54
Space Jam	5	25
Speedball 2	12	57
Speedboat Attack	11	36
Speedrage	3	34
Speedster	10	34
Spirou	9	35
Spycraft: The Great Game	6	49
Squibbly Shibbly	9	42
Star Crusader	2	45
Star Fighter	7	46
Star General	4	14
Star General (S)	12	52
StarBoy	10	40
Starfighter 3000	3	34
Stars!	3	31
Steel Panthers 2	5	16
Street Racer	8	32
Super EF2000	7	40
Sviv	9	57
SWOS 97	5	47
Syndicate Wars (S)	3	50
Szachista	8	42
T-nek	12	39
Tactical Operation 2	5	40
Terra Cresta	9	56
Test Drive: Off Road	6	36
Testament	9	40
TFX	3	45
The Ardennes Offensive	9	32
The City of Lost Children	5	34
The Complete Great Naval Battles	7	39
The Great Battles of Alexander	10	24
The Incredible Hulk	3	32
The Last Express	8	18
The Lost Files of Sherlock...	1	30
The Settlers 2: Mission CD	5	40
The Strangers	12	43
The Terminator: SkyNET	4	21
The Terminator: SkyNET (S)	11	44
The X-Miles add-on	10	37
Theme Hospital	6	20
Theme Hospital (S)	9	50
Third Reich	3	41
Time Warrior	8	25
Timelaps: Ancient Civilizations	2	43
Tin Toy	4	39
Tiny Troops	4	41
Titanic: Adventure out of Time	2	44
Tomb Raider	1	14
Tomcat	1	40
Tommy Gun	4	39
Toonstruck	3	20
Total Annihilation	12	26
Touche - przygody piątego muszkietera	5	35
Tunnel B1	2	35
Turok - Dinosaur Hunter	12	28
UEFA Champions League 96/97	8	35
UFO/X-COM	7	41
Universal Warrior	9	42
Urban	4	36
Uridium 2	11	59
Uropa2	5	44
USNF '97	5	37
W potrzasku	8	39
Wacuś the detective	8	41
Wages of War	3	28
War Wind	1	22
War Wind (S)	9	43
Warcraft 2: Beyond... (S1)	1	46
Warcraft 2: Beyond... (S2)	2	62
Warlords 3: Reign of Heroes	10	14
Waterworld	12	35
Wersal 1685	3	30
Wet: The Sexy Empire	10	21
Wing Commander 4 (S)	3	52
Wings	12	59
Wipeout 2097	10	38
Witness	8	38
Worms Directors Cut	7	44
X-COM: Apocalypse	9	22
X-COM: Apocalypse (S)	11	46
X-Wing vs TIE Fighter	6	16
X-Wing vs TIE Fighter (S)	8	52
XS	5	27
Zone 99	7	45

◆ WYMIENIE ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

WYMIENIE

Grę Fifa'97 (PSX) na Command & Conquer lub Formula 1 bądź Tekken 2. **Bernard Krawiec, ul. Siedlanowskiego 8/42, 37-450 Stalowa Wola, tel. (015) 8423727.**

Pegasusa IQ 502, 6 gier, zasilacz, 2 joypady na Game Boy'a, 2 gry. Ewentualnie sprzedam za ok. 70 zł. **Andrzej Nowak, ul. Nawojki 4/51, 30-072 Kraków, tel./fax. 6364850.**

Sony PlayStation z memory card, dwiema grami, na gwarancji na Nintendo 64 z dwiema grami i memory card. **Marcin Orłowicz, ul. ks. St. Krauzego 4/29, 86-100 Świecie, tel. (0532) 14956.**

Pisma komputerowe: Gambler, ŚGK, Secret Service na pisma Świat Wiedzy (za 1 numer ŚW dam 5 innych). Nawiążę kontakt z posiadaczami N 64 w celu wymiany gier. **Paweł Kwieciński, ul. Wyszyńskiego 7/45, 62-510 Konin, (063) 433394 (wieczorem).**

Wymienię lub sprzedam gry na CD32: Chaos Engine (12 zł), Super Stardust (50 zł), Brian the Lion (30 zł), Banshee (25 zł) i Heimdall 2 (30 zł). **Arkadiusz Rogalski, ul. Kaliska 74b, 62-700 Turek.**

Gry na Amigę 500+. 100% odpowiedzi. **Marcin Tchórznicki, Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-470 Szczecin, tel. (091) 884981.**

PC 386 DX/40 MHz oraz PC 386 SX/25 MHz na Amigę 500, 600, 1200, Sony PSX, monitor (przy A 500/600 dopłata). Sprzedam monitor SVGA kolor za 350 zł oraz VGA za 300 zł, a także drukarkę NEC-P6 za 300 zł. **Andrzej Hofman, Bielsko-Biała, tel. 0601465006.**

Nowy PSX PAL/NTSC, 10 gier, analogowy oraz zwykły pad, okablowanie, RGB, memory card, 8 CD z demami na Nintendo 64, 2 lub 3 gry bądź na PC. Sprzedam karty do gry Doom Trooper. **Marcin Piekarz, ul. H. Sienkiewicza 24, 55-050 Sobótka.**

Notes elektroniczny i ok. 20 komiksów trans Formers, Supermen na 2 gry do Game Boy'a: Mortal Kombat i Toshinden. **Stanisław Pszczółkowski, Miłocice 12/6, 77-200 Miastko.**

Około 350 kart do Doom Trooper na karty do Magic the Gatering lub na podstawkę do Warhammera, albo gry X-Com Apocalypse i Command & Conquer: Red Alert na Warhammera. **Michał Winnicki, ul. Sienkiewicza 1/34, 82-300 Elbląg.**

CD32, promodule, 8 MB RAM, HDD 80 MB, osprzęt, VBS, 3 kasety, sampler, 60 dyskietek, 15 CD na Nintendo 64 lub PSX. Ewentualnie sprzedam za 900 zł. **Radosław Czarnecki, ul. Technologów 9/2, 65-115 Zielona Góra, tel. (068) 203701 (po 15:00).**

Gry na PSX PAL/NTSC: Destruction Derby 2, WarCraft 2, UFO 2, Doom, Mortal Kombat i wiele innych. **Robert Olszewski, ul. Generalska 2/37, 85-825 Bydgoszcz, tel. (052) 3726797.**

Pentium 100 z Fifą'97 i Need for Speed na Atari 800 ST z grami. **Tomek Juszczyk, os. Na Stoku 89/3, 25-408 Kielce, tel. (041) 3324152.**

Amigę 600, mysz, 2 joysticki, 80 dyskietek, zasilacz, monitor kolorowy 1084 ST na Sony PlayStation z jedną grą lub Segę Saturn. Ewentualnie sprzedam za 800 zł. Za dostarczenie dodam 100 gazet komputerowych. **Marek Kosman, ul. Niecała 5/3, 60-805 Poznań, tel. 8672917 (18:00 - 21:00).**

Wymienię lub sprzedam gry na Segę Saturn lub PC: Sprzedam 2 pistolety Predator za 280 zł lub wymienię na gry na Segę Saturn. Poszukuję gry Conqueror A. D. 1086. **Artur Rosiński, ul. Wyspiańskiego 17/43, 87-300 Brodnica, tel. (0511) 86159.**

Gry na PC. Poszukuję Lemmings Christmas Edition. **Michał Konowoł, ks. Wajdy 2, 42-600 Tarnowskie Góry.**

Grę na Game Boy'a - Kirby's Dream Land 2 najchętniej na: Worms, Zelda lub inne. Ewentualnie sprzedam za 100 zł. **Łukasz Kryński, ul. Wojska Polskiego 5a/6, 18-230 Ciechanowiec, tel. (086) 771446.**

Grę Broken Sword na jakąkolwiek inną (PSX). **Marek Sowa, ul. Broniewskiego 2, 98-100 Łask, tel. 5030.**

Gry na PC: Szukam głównie gier strategicznych: Warlords 2, Heroes of Might & Magic, Lord of Chaos itp. Posiadam np.: WarCraft, Settlers 2, Master of Orion, Alone 2 i inne. **Mirosław Kamiński, ul. Chrobrego 3/4, 87-100 Toruń.**

Terminator 3 z zasilaczem, 2 joysticki, 6 gier na Sega Game Gear z grami lub Game Boy'a. Ewentualnie sprzedam za 120 zł. **Andrzej Pokrzywiec, ul. Plebiscytowa 35, 42-700 Lubliniec, tel. (034) 563094.**

Gry na C 64: Kupiec, Nightbreed, Eternal, The Spy Who Loved Me lub sprzedam po 10 zł każda. **Marcin Kamieński, ul. Żytnia 84/43, 87-800 Włocławek.**

Game Boy, 2 gry, ładowarka, rolki Rollerblade, 2 joypady do Pegasusa na Nintendo 64 z grą Mario 64 lub sprzedam za 600 zł. **Patryk Rokicki, os. Sikorskiego 12e/8, 44-240 Żory, tel. (036) 4345527.**

A 600, 2 MB RAM, HDD 40 MB, 40 dyskietek, zasilacz, mysz, joystick, kable, literatura z dopłatą 400 zł na A 1200, 6 MB Fast RAM, HDD 500 MB, CD ROM x6, literatura. **Artur Dwornik, ul. Lubuska 33, 64-100 Leszno.**

SNES na PSX lub N 64 bądź sprzedam za 900 zł łącznie z 2 grami. Gry do Game Boy'a oraz Pegasusa. **Paweł Kurzyński, ul. Kijowska, 40-754 Katowice, tel. 2064015.**

Grę Ace Ventura PL na Dungeon aKeeper PL. **Kamil Jamka, ul. Tuwima 30, 12-100 Szczytno, tel. (089) 6246030.**

Nintendo, okablowanie, pistolet, 2 cartridge oraz Pegasus, okablowanie, 3 cartridge, 2 joypady na akcesoria do PC np.: klawiatura, mysz, CD ROM, gry, programy, możliwość dopłaty lub sprzedam Nintendo 120 zł, Pegasus 80 zł. **Rafał Wolski, os. Pod Lipami 6f/60, 61-634 Poznań, tel. (061) 8201806.**

Sega Saturn (na gwarancji), gry: VF2, Sega Rally, Tomb Raider, dodatkowy programowany Kontroler na PC z monitorem (może być 386). **Marcin Zajkowski, ul. Sienkiewicza 5f/2, 74-240 Lipiany, tel. (092) 641266 (po 16:00).**

Nintendo 64 z grą Turok na Sony PSX, 2 gry, 2 joypady lub na PC 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, HDD 1.1 GB, CD ROM x4, monitor kolor, FDD 3,5", SVGA, klawiatura albo na Sega Saturn z 4 grami. Możliwość dopłaty oraz dorzucę Game Boy'a. **Jasmin Pesztalić, ul. Wrocławska 56/12, 45-701 Opole, tel. (077) 575400.**

KUPIĘ

Program tekstowy Amiga PL. na A 500. Skontaktuję się z posiadaczami tego sprzętu w celu wymiany gier. **Marcin Krzeszewski, ul. Nocznickiego 66/4, 69-100 Żagań.**

Tanio gry na PC CD. Cena do uzgodnienia. Prześlij katalog z cenami. **Bartek Kudlicki, ul. Żwirki i Wigury 46, 22-600 Tomaszów Lubelski, tel. (0832) 58101.**

Kolorową drukarkę atramentową (do 2 lat) pod Windows'95, Cena do 300 zł. W rozliczeniu także nowy joystick, literatura, gry. **Michał Konowoł, ul. ks. Wajdy 2, 42-600 Tarnowskie Góry.**

Dyskietkę instalacyjną do karty Media Concept 2.0. Cena do uzgodnienia. **Tomasz Mikulski, ul. Mikołaja Kopernika 10, 05-200 Wołomin.**

Oryginalną grę Utopia. Cena do 40 zł. **Piotr Mikulski, ul. Kwiatowa 6/6, 71-045 szczecin, tel. (091) 832866.**

Gry do Segi Game Gear. **Piotr Falasa, ul. Stefana Batorego 5/10, 59-900 Zgorzelec, tel. 00602653558.**

Grę Super Spy Hunter do Pegasusa. Cena do uzgodnienia. **Jacek Dolowy, ul. Dworcowa 62/31, 10-437 Olsztyn.**

Grę na A 600 - Sensible World of Soccer 96 - 97. Cena 10 zł. **Jacek Durał, ul. Dukielska 61, 38-230 Nowy Żmigród, tel. 105.**

PC AT 286/20 MHz, 1 MB RAM, FDD 3,5", HDD min. 40 MB, monitor, klawiatura, karta grafiki - wszystko za nie więcej niż 100 zł. **Mirosław Garncarz, os. Westerplatte 7/57, 33-200 Dąbrowa Tarn., tel. (014) 425388.**

Grę Fast Attack oraz 3D Studio. Nawiążę kontakt z grafikiem 3D. Możliwość wymiany Fast Attack na A10 Silent Thunder (oryginały). **Jakub Kubiak, skr. poczt. 60-959 Poznań 2, tel. (061) 8659752.**

Wielofunkcyjny notes elektroniczny. Oferty z opisem i ceną. Gry na Sega Mega Drive, szczególnie Spiderman - Maximum Carnage i The Comix Zone. Pistolet do Segi z jakąś grą. **Sebastian Uchwat, ul. Św. Józefa 2a, 37-700 Przemyśl, tel. (016) 6703153 (po 20:00).**

Game Boy,a z jedną grą za 80 zł. **Paweł Skurzyński, ul. Kosynierów 6/1, 78-524 Złocieniec, tel. (0961)71855 wew. 5441.**

Pentium 133, 16 MB RAM, HDD do 800 MB, CD ROM x6, SVGA 2 MB PCI, monitor. Cena do 2500 zł. **Bartek Bierca, ul. 15-go Grudnia 4/42, 42-503 Będzin, tel. 2951104 (po 15:00).**

Płytę główną 386 DX/40 MHz za 35 zł. **Grzegorz Starczewski, ul. Konstytucji 3-go Maja 63/3, 69-100 Słubice.**

Gry: NBA Live'97, Sega Rally PC, Destruction Derby 2. Cena za sztukę do 80 zł. **Przemysław Frączek, ul. Przechodnia 6/13, 42-100 Kłobuck, tel. (034) 172594.**

Gry: UFO 1 i 2, Ciwilization na A 600 lub 500. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi w celu wymiany gier. Cena do uzgodnienia. **Łukasz Królikowski, ul. Garbarska 15a/13, 33-100 Tarnów, tel. 214311 (15:00 - 17:00).**

Czasopismo SS, wszystkie numery oprócz: 27, 31 - 33, 38 - 40, 42, 44, 48 - 51. Cena do uzgodnienia. **Krzysztof Banasik, ul. Gołonowska 90, 42-523 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 7946796.**

Ultimate MK3, WWF Wrestlemania, MK3 lub Virtua Fighter. Ceny od 100 do 150 zł. Gry na Segę Mega Drive. **Krzysztof Cieluch, ul. Sobieskiego 49, 42-580 Wojkowice.**

Każdą grę na Sony PlayStation w cenie 70 zł (do uzgodnienia). Wymienię się też grami na PSX. Zawsze aktualne. **Paweł Ferenc, Aleksandrowo 12, 16-504, poczta Maćkowa Góra.**

RÓŻNE

Zakładamy klub amigowy Calcio. Zapraszamy wszystkich chętnych do wymiany gier. Więcej informacji po przesłaniu znaczka i koperty. 100% odpowiedzi. **Grzegorz Stanicki, ul. Złocieniecka 29/6, 78-500 Drawsko Pomorskie.**

Grafik 3D poszukuje nowych kontaktów. Dyskietka + stuff = 100% odpowiedzi (PC). **Jakub Kubiak, skr. poczt. 566, 60-959 Poznań 2, tel. (061) 8659752.**

Poszukuję osób chętnych do tworzenia internetowego serwisu dotyczącego gier komputerowych. **Michał Jakubowski, ul. Kwiatowa 7, 84-200 Wejherowo, tel. (0602) 698921, e-mail: neutron@kki.net.pl.**

Klub PSX rozszerza się teraz o grono właścicieli PC, więc jeśli posiadasz PC lub PSX to napisz. Przyślij zaadresowaną kopertę zwrotną i znaczek. **Jacek Fiszer, ul. Chiacyntowa 3/30, 62-502 Konin 4.**

Założyłem klub PC. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej - napisz. Mile widziana dyskietka i znaczek zwrotny. **Mariusz Kukawski, ul. Zielna 30, 74-320 Barlinek, tel. (095) 7461432.**

Player PC- Magazyn dyskowy, a w nim wiele nowości, opisy gier i programów, internet, tipsy itp. Przyślij dyskietkę oraz kopertę ze znaczkiem za 80 gr. oraz 50 gr. **Krzysztof Łakomy, ul. Kołodzieja 14/4, 61-070 Poznań, tel. (061) 8150557.**

Klub PC Skyram zaprasza nowych członków w swoje szeregi. Znaczek i koperta zwrotna to 100% odpowiedzi. **Adam Płuciennik, ul. Newerlego 2b/2, 63-400 Ostrów Wielkopolski, e-mail: procent@polbox.com.**

Ukazał się pierwszy numer nowego magazynu PC Fire. Jest w nim grafika, teksty, kurs Pascala itd. Prześlij kopertę, dyskietkę i znaczek oraz 50 gr. na ksero. **Łukasz Jarosiński, ul. Koszalińska 76b/9, 78-400 Szczecinek, tel. (0966) 44870.**

WYMIENIE ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Nawiążę kontakt z posiadaczami Atari ST Jaguar. Sprzedam Iron Soldier 2 i World Tour Racing na Jaguara CD za 250 zł sztuka. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. (033) 112655 (środy 17 - 19:40).**

Nawiążę listowny kontakt z graczem w karciany Magic the Gathering w celu wymiany doświadczeń, kart i pomysły tworzenia talii. **Michał Winnicki, ul. Sienkiewicza, 82-300 Elbląg.**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC w celu wymiany gier oraz wiadomości. Posiadam archiwalne numery Secret Service i ŚGK. **ul. Zyblikiewicza 5/41, 21-029 Kraków, tel. (012) 4219639 (17:00 - 20:00).**

Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu sprzedaży, kupna i wymiany gier. Zamienię gre Mortal Kombat 2 na Primal Rage lub podobną. Mam Amigę CDTV z 1 MB RAM. Kupię interfejs 2 + 1 do A CDTV. **Łukasz Zamęta, ul. Floriańska 85, 32-800 Brzesko.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX (głównie gry sportowe i wyścigi). Kupię gry. **Łukasz Miśkiewicz, ul. Okulickiego 4/4, 37-450 Stalowa Wola, tel. (015) 8425107.**

Klub posiadaczy Segi Mega Drive 16 Bit zaprasza. Wymiana, porady i sprzedaż gier. Napisz. Odpowiedź gwarantowana. Możliwość otrzymania bezpłatnego katalogu. **Tomasz Biskup, os. Jagiellońki 6/13, 61-225 Poznań, tel. 0602235375.**

Nowo otwarty klub miłośników Gwiezdnych Wojen - Nebulon-S zaprasza. Rebelianci i Imperialni łączmy się. Znaczek = 100% odpowiedzi. **Bartosz Dębski, ul. Czarnieckiego 69/3, 14-100 Ostróda, tel. (088) 468672.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli Nintendo 64 w celu wymiany - kupna lub sprzedaży gier. **Krzysztof Paruzel, ul. Józefa 11, 45-625 Opole, tel. (077) 563733.**

Chętnie poznam osoby lub kluby interesujące się X-files, grami komputerowymi: Diablo, X Com. **Michał Piątkowski, ul. Przedborska 25, 26-330 Żarnów.**

Jestem początkującym swapperem i chcę utworzyć grupę o nazwie Xtreme. Poszukuję grafików, koderów i muzyków chętnych do pomocy przy jej tworzeniu. **Jakub Trudzik, ul. Łomaska 120, 21-500 Biała Podlaska, tel. (057) 3424593.**

Jeśli masz słabszy komputer i cierpisz na brak gier to jestem Twoim zbawieniem. Posiadam: Flight of the Amazon Queen, Misja Harolda, Polanie i wiele innych. **Michał Mroziński, ul. Gdańska 22/17, 85-006 Bydgoszcz, tel. (052) 212756.**

SPRZEDAM

A 500, 1 MB, 36 dyskietek, 2 joysticki, mysz, osłona. Cena 250 - 300 zł lub wymienię na obojętnie jaką Segę. **Patryk Barański, os. Bolesława Chrobrego 16/126, 60-681 Poznań.**

Wewnętrzną stację dysków do Amigi 500. Cena ok. 50 zł. **Michał Surkont, ul. Piastowska 40c/6, 66-300 Międzyrzecz, tel. (095) 7421420 (po 16:00).**

Bardzo pilnie sprzedam A 500, 1 MB RAM, modulator, przełącznik Chip/Fast, mysz, joystick, ok. 80 dyskietek, Disk Box, kabel do VBS. Cena 300 zł. **Bartosz Dębski, ul. Czarnieckiego 69/3, 14-100 Ostróda, tel. (088) 468672 (po 20:00).**

A 500+, 4 MB RAM, HDD 256 MB, kontroler HDD Elsat, monitor 1084S, sampler stereo wraz z oprogramowaniem, ok. 70 dyskietek, joystick. Razem lub osobno. Cena całości 1400 zł. **Artur Owczarzak, ul. Sportowa 3/18, 88-300 Mogilno, tel. (0533) 151294.**

A 500+, 1 MB RAM, modulator TV, joystick, mysz, literatura, Disk Box, dyskietki, gry. Cena 350 zł. Najlepiej z województwa pilskiego. **Szymon Konieczny, ul. Reja 67d/6, 62-100 Wągrowiec, tel. 622213 (po 15:00).**

A 500, 1 MB RAM, mysz, ok. 100 dyskietek, Disk Box. Cena 350 zł. **Tomek Bednarz, ul. Spółdzielcza 54/18, 57-300 Kłodzko, tel. (074) 671575.**

A 500, 2,5 MB, 3 joysticki, 2 myszy, ponad 120 dyskietek, zasilacz, podkładka, literatura, czasopisma. Cena 600 zł. **Łukasz Kozak, ul. Gałczyńskiego 15/47, 08-300 Sokołów Podlaski, tel. 6697 (po 18:00).**

A 500, 1 MB RAM, zasilacz, mysz, monitor zielony, joystick, 60 dyskietek. Cena 350 zł. **Artur Wróbel, Tupadły, 88-180 Złotniki Kujawskie.**

A 500+, 1 MB RAM, 2 myszy, joystick, ok. 80 dyskietek, podkładka. Cena 400 zł. **Krzysztof Gondzik, ul. Skłodowska 6/5, 43-100 Tychy.**

Zasilacz do A 500 - 90 zł, kartę rozszerzenia pamięci (512 KB) - 49 zł, modulator TV 520 - 25 zł oraz gry: Super Street Fighter 2 - 37 zł, Jaguar XJ220 - 17 zł, Universe - 38 zł, Menchester United - 35 zł, Worms - 30 zł, Mortal Kombat 2 - 30 zł i inne. **Przemek Graczyk, ul. Ustki 9/15, 70-831 Szczecin - Dąb., tel. (091) 691579.**

Zewnętrzną stację dysków 3,5" do Amigi. Cena 100 zł. Dyskietki do Amigi za 1,5 zł/szt. Katalog wysyłam po otrzymaniu znaczka i koperty zwrotnej. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła, tel. (067) 124132.**

A 500, 2 joysticki, mysz, zasilacz, 60 dyskietek, Disk Box, literatura. Cena 400 zł. **Janusz Dorywalski, ul. Szkolna 1, 77-200 Miastko, tel. (0595) 5085.**

A 500, mysz, podkładka, modulator, ok. 100 dyskietek, literatura, telewizor czmobiały, pokrywa. Cena ok. 550 zł. **Łukasz Daniewski, ul. Kaliska 89/16, 87-800 Włocławek, tel. (054) 348184 (po 18:00).**

A 600, 2 joysticki, mysz, podkładka, monitor, literatura, 60 dyskietek, 0,5 MB RAM. Cena 800 zł. **Robert Zimnicki, Goźlice 7, 27-640 Klimantów, tel. (015) 8661823.**

A 600, 1 MB RAM, mysz, 40 dyskietek, literatura. Cena 390 zł. Monitor kolor 1802 - 150 zł. Drukarka Seikosha - 280 zł. **Leszek Chorowski, ul. 11-go Listopada 154/4, 58-301 Wałbrzych.**

Dysk Twardy Caviar 200 MB (2,5) do A 600 za ok. 400 zł. **Adam Szałajko, ul. Szarych Szeregów 1/34, 35-114 Rzeszów, tel. (017) 631814.**

A 600, 1 MB RAM, joystick, mysz, 90 dyskietek, literatura, dużo czasopism, okablowanie, gratis monitor Philips. Cena 500 - 550 zł lub wymienię na PSX za dopłatą. **Daniel Zasada, ul. Kłonowa 2/28, 42-400 Zawiercie.**

A 600, 2 MB RAM, 100 dyskietek, mysz z podkładką, joystick, oryginalne gry. Cena 500 zł. **Tomasz Rejnin, ul. Kosmonautów Polskich 54/69, 67-200 Głogów, tel. 346078.**

A 600, 1 MB RAM, joystick, mysz, pokrywa na klawiaturę, podkładka. Cena 300 zł. **Piotr Moskal, ul. Westerplatte 15/68, 33-100 Tarnów, tel. (014) 232523.**

A 600, mysz, podkładka, pokrywa, zasilacz, kabel antenowy, 10 dyskietek. Cena do uzgodnienia (ok. 700 zł). **Tomasz Musioł, ul. Puszkina 12, 44-274 Rybnik.**

A 600, 2 MB RAM, HDD 85 MB, zasilacz 200 W, monitor kolor, 2 myszy, 2 joysticki, 2 Disk Box'y, ponad 200 dyskietek, literatura. Cena 1000 zł (do negocjacji). **Paweł Pastuła, ul. Cicha 9/84, 35-326 Rzeszów.**

A 600, mysz, podkładka, 110 dyskietek, Disk Box, 2 joysticki, pokrywa, kabel Euro, literatura. Cena 530 zł lub wymienię (czekam na propozycje). **Marcin Medwid, Holendry 21, 08-470 Wilga.**

A 600, joystick, ponad 100 dyskietek, VBS, 2 kasety, Cena 700 zł lub wymienię na PSX bądź Sega Saturn. **Tomasz Kufel, ul. Puławska 21/44, 24-300 Opole Lub., tel. 8273780.**

A 600, 3 joysticki, mysz, podkładka, ok. 80 dyskietek, zasilacz, Disk Box. Cena 450 zł. Nintendo, 2 joysticki, pistolet, 4 dyskietki, zasilacz. Cena 80 zł. **Tomek Burchard, ul. Sudecka 20, 62-800 Kalisz, tel. 7644396.**

A 600, 2 MB Chip RAM, 84 dyskietki, czasopisma, mysz, 2 joysticki. Cena 750 zł. **Dariusz Sadowski, ul. Słupska 9/35, 76-270 Ustka, tel. (059) 146388.**

A 600, 2 MB RAM, mysz, joystick, zasilacz, stacja dysków 3,5", 2 podkładki, mysz. 50 dyskietek. Cena 700 zł. **Paweł Cwirko, ul. Polna 15, 05-532 Baniocha, tel. 7275501.**

A 600, 2 MB RAM, HDD 20 MB, 30 dyskietek, mysz, system 2.1. Cena 600 zł. **Ryszard Tober, ul. Spółdzielcza 2/9, 87-700 Aleksandrów Kujawski.**

A 600, 1 MB, rower BMX, zasilafcz, monitor kolor Philips, joystick, mysz, podkładka, 3Disk Box'y, 130 dyskietek. Cena 700 zł, sam monitor 400 zł. **Kuba Pierzchała, ul. Nałkowskiej 21/88, 43-100 Tychy, tel. 2273567 lub 2176486.**

A 600, 2 MB RAM, kickstart 3.1, HDD, 20 gier, joystick, mysz, zasilacz, okablowanie. Cena ok. 600 zł lub zamienię na PSX. **Szymon Małek, 77-116 Jerzkowice, poczta Czarna Dąbrówka.**

A 600, 100 dyskietek, 2 joysticki, mysz, pokrywa, podkładka, gry. Cena 150 zł (do uzgodnienia). **Szymon Włodarczyk, Plac Wolności 26, 62-720 Brudzew.**

A 600, 2 MB RAM, CD ROM x2, dyskietki, joystick, mysz zpodkładką. Cena 850 - 900 zł. **Łukasz Mól, ul. Granitowa 10/6, 32-510 Jaworzno, tel. (035) 7510532 (po 15:00).**

A 600, mysz, 2 joysticki, 120 dyskietek, pokrywa, literatura oraz gry. Cena 450 zł. **Daniel Bieguszewski, os. Bratkowice 19/26, 99-400 Łowicz, tel. (046) 377971.**

A 600, 2 MB RAM, joystick, mysz, kabel Euro, ponad 100 dyskietek, 2 Disk Box'y, osłona na klawiaturę. Cena 500 zł. Kompakty CD Action nr 10 do 15 po 10 zł. **Łukasz Kubski, ul. Piastowska 12/35, 88-340 Trzemeszno, (0533) 154-818.**

A 600, 2 MB RAM, 2 joysticki, Disk Box, gry i programy, literatura, czasopisma, 400 dyskietek, monitor Philips (zielony). Cena 1000 zł. **Maciej Szewczyk, ul. Kosmonautów 23, 33-300 Nowy Sącz, tel. 430278.**

A 600, 1 MB RAM, klawiatura, pokrywa, 2 myszy, podkładka, oryginalne oprogramowanie, literatura, Disk Box, 50 dyskietek, czasopisma. Cena 600 - 650 zł (do uzgodnienia). **Norbert Olech, ul. Kosynierów 6/16, 32-300 Olkusz.**

A 600, 2 MB RAM, HDD 80 MB, ok. 60 dyskietek, 2 joysticki, myszka, oprogramowanie. Cena 750 zł (do uzgodnienia). **Jakub Włodarczyk, os. Rzeczypospolitej 3/68, 61-397 Poznań, tel. (061) 8772482.**

A 600, klawiatura, okablowanie, zasilacz, 2 joysticki, 60 dyskietek, Disk Box, pokrywa na klawiaturę. Cena 500 zł. **Bartosz Kozieł, ul. Staffa 7, 42-540 Sosnowiec, tel. (032) 2631011 wew. 5404.**

A 600, 2 MB RAM, pokrywa, mysz, joystick, kabel Euro, zasilacz, Disk Box, 125 dyskietek, literatura. Cena 500 zł. **Adam Kiewel, ul. Łokietka 45/60, 88-100 Inowrocław, tel./fax. (0536) 528522.**

A 600, 2 MB RAM, mysz, joystick, zasilacz, kable, Disk Box, 100 dyskietek, literatura, programy i gry. Cena 400 zł. **Robert Raszczyk, Lesiany 10, 47-330 Januszkowice, tel. (077) 846006.**

A 600, bogate wyposażenie. Cena ok. 600 zł. **Bartłomiej Szmidt, ul. Ikara 13/15, 86-311 Grudziądz, tel. (051) 4639099.**

A 600, zasilacz, mysz, podkładka, 3 joysticki, 50 dyskietek. Cena 550 zł (do uzgodnienia). **Roman Baran, ul. Witkacego 10/42, 35-112 Rzeszów, tel. (017) 8564709.**

A 600, mysz, 2 joysticki, Disk Box, 80 dyskietek, kabel Euro, literatura. Cena 500 zł. **Piotr Rosikoń, ul. Pszenna 23a, 42-200 Częstochowa, tel. 634998.**

A 600, 3 joysticki, 3 myszy, ok. 30 czasopism (550 zł), ok. 200 dyskietek (90 gr./szt.). Cena całości 630 zł. Możliwość negocjacji lub wymienię na 486 DX/100 MHz. **Adrian Jankowski, ul. Dubois 7/1, 71-610 Szczecin.**

A 600, 1 MB RAM, ponad 45 dyskietek, zasilacz, mysz, Disk Box, HDD 22 MB, 2 joysticki. Cena 650 zł (do uzgodnienia). **Dominik Morzyński, ul. Rymarkiewicza 7, 60-681 Poznań, tel. (061) 8228950, fax. 228950.**

A 600, monitor kolor 1084ST, zasilacz, mysz, 2 joysticki, 80 dyskietek. Cena 750 zł lub zamienię na Segę Saturn (joypad i gra) lub Sony PSX. **Arek Kosman, ul. Niecała 5/3, 60-805 Poznań, tel. (061) 672917 (18:00 - 21:00).**

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

OGŁOSZENIA DROBNE

A 600, 2 MB RAM (zegar), 150 dyskietek, mysz, podkładka, joypad. Cena 700 zł (do uzgodnienia). **Mariusz Goździk, ul. Piotrkowska 204/210/282, 90-369 Łódź, tel. 364331.**

A 1200, mysz, podkładka, 2 joysticki, Disk Box, 120 dyskietek, pokrywa, literatura, czasopisma. Cena 1050 zł (do uzgodnienia). **Arkadiusz Szołtysek, ul. Wolności 2, 44-178 Przyszowice, tel. (032) 2357327 (po 17:00).**

A 1200, dodatkowa stacja dysków, 100 dyskietek, mysz, joystick. Cena 900 zł (do uzgodnienia). **Marcin Gattner, ul. Kasprzaka 6/5, 60-237 Poznań.**

A 1200, 150 dyskietek, czasopisma, joystick. Cena 750 zł. **Paweł Wiglusz, ul. Rogowska 8/16, 54-440 Wrocław, tel. 575301.**

A 1200, HDD 40 MB - 800 zł, 100 dyskietek, Disk Box, joystick - 150 zł, monitor kolorowy Philips stereo CM8833II - 300 zł. Komplet za 1200 z. **Tomasz Kardyś, ul. Piechy 2a/10, 41-704 Ruda Śląska.**

A 1200, 2 MB RAM, ok. 250 dyskietek, 2 joysticki, mysz, zasilacz, Disk Box, Cena pk. 1100 zł (do uzgodnienia). **Łukasz Wasielewski, ul. Zamenhofa 55/6, 64-100 Leszno, tel. (065) 266580.**

A 1200, CD ROM x2, monitor Commodore 1085S, 2 joysticki, joypad, mysz, podkładka, pokrywa, 5 CD, rozgałęźnik mysz/joystick, 300 dyskietek. Cena 1200 zł. **Maciej Pawłowski, ul. Bohaterów Września 2a/5, 02-389 Warszawa, tel. (022) 6584916.**

A 1200, 2 MB RAM, 8 MB Fast RAM, HDD 170 MB, kickstart 3.1, mysz, joystick, osprzęt. Cena 1500 zł. **Marcin Kisłowski, ul. Traugutta 3a/3, 72-210 Dobra, tel. (0932) 14559 (16:00 - 20:00).**

A 1200, HDD 2,5" 212 MB, CD ROM, 5 CD, VBS, 10 kaset, 50 dyskietek, Disk Box, 2 joysticki, 2 myszy, podkładka, literatura, dużo gier. Cena 1500 zł. **Adam Grabiec, ul. Szybowa 66b, 44-373 Wodzisław Śląski.**

A 1200, HDD 420 MB, 4 MB Fast RAM, FDD 5,25", 200 dyskietek, literatura, joystick, podkładka, mysz. Cena ok. 1500 zł. **Adam Szeżeński, ul. Ofiarna 3/29, 93-380 Łódź, tel. 450902.**

A 1200, 4 MB Fast RAM, CD ROM x4 Mitsui, HDD 540 Coner MB, Midi 2 Pro, 5 CD, ok. 100 dyskietek, literatura. Cena 1100 zł. **Tadeusz Wyrzykowski, ul. Sokołowska 80/17, 08-110 Siedlce, tel. (025) 446691.**

A 1200, HDD 120 MB, 8 MB RAM, HP Tink Jet, stacja dysków 3,5", literatura, dodatki, oprogramowanie, dyskietki, czasopisma ŚGK 93, 94, 95. Cena 1400 zł. **Janusz Paszek, ul. Woźniaka 63/2, 41-902 Bytom, tel. 0602678789.**

A 1200, mysz, ok. 100 dyskietek, monitor czarno-biały, joystick, 3 Disk Box'y, 3 MB RAM. Cena 1500 zł. **Jakub Kozłowski, ul. Sienkiewicza 38c, 57-100 Strzelin, tel. (0725) 21869.**

A 1200, 2 MB, zasilacz, pokrywa, przełącznik m.-j, mysz, podkładka, 2 joysticki, joypad, 30 czasopism, 5 książek, 100 dyskietek, sampler stereo. Cena 999 zł. **Szymon Siilski, Targanice 49, 34-120 Andrychów.**

A 1200, joystick, mysz z podkładką, 50 dyskietek. Cena 800 zł. **Tomasz Soczawa, ul. Sokoła 1a/9, 44-190 Knurów, tel. (032) 2369958.**

A 1200, pokrywa, mysz, podkładka, 2 Disk Box'y, ok. 130 dyskietek, joystick. Cena 700 zł. **Jacek Brzozowski, ul. Rubinowa 5/8, 70-791 Szczecin, tel. 641406.**

A 1200, dodatki, gry, literatura. Cena 690 zł. Grę na Sega Mega Drive - Jurassick Park za 45 zł. **Artur Czechowski, ul. Siorskiego 15a/8, 62-200 Gniezno, tel. (067) 613625 (grzecznościowy).**

A 1200, zasilacz, joystick, mysz, 200 dyskietek, monitor mono, literatura. **Marcin Szukszтul, ul. Westerplatte 28/28, 11-400 Kętrzyn, tel. (089) 7513965.**

A 1200, HDD 80 MB, 8 MB RAM, 4 joysticki, 2 myszy, monitor kolorowy, 3 Disk Box'y, podkładka, ok. 300 dyskietek, literatura. Cena 1600 zł. **Maciej Lewiński, ul. Swobodna 12/110, 85-799 Bydgoszcz, tel. (052) 3449404 (po 17:00).**

A 1200, HDD 260 MB, CD ROM x4, 4 MB RAM z zegarem, gry i programy. Cena 1000 zł lub wymienię na PSX z dopłatą. **Andrzej Żyłka, ul. Ostrowiecka 30/1, 21-300 Radzyń Podlaski, tel. 3520976.**

A 1200, 100 dyskietek, joystick, mysz, literatura. Cena 650 zł. Kartę Turbo do A 1200 (1240/40 MHz) za 650 zł. **Wojciech Nowakowski, ul. Strugi 54, 42-300 Myszków, tel. 0602631797 (po 20:00).**

A 1200, 8 MB Fast RAM, HDD 260 MB, CD ROM x4, głośniki stereo, 2 joysticki, mysz, podkładka, kabel Euro, ok. 150 dyskietek, czasopisma, gry i programy, Disk Box. Cena 1700 - 1800 zł. **Michał Pomaskow, ul. Szosa Chełmińska 54/13, 87-100 Toruń.**

A 1200, 2 MB RAM, HDD 160 MB, 2 joysticki, mysz, podkładka, 21 dyskietek, gry i użytki, literatura. Cena 900 zł. **Krzysztof Ciesielski, ul. Poznańska 7, 63-242 Mieszków, tel. (090) 603353.**

A 1200, 2 MB RAM, monitor Commodore 1802, mysz, HDD 20 MB, ponad 50 dyskietek. Cena 1250 zł. **Jarosław Jasiński, ul. Kochanowskiego 1, 64-630 Ryczywół, tel. (067) 555115 wew. 85 (po 17:00).**

A 1200, 5 MB RAM, kolorowy monitor, zasilacz 200 W, zewnętrzna stacja dysków 3,5", mysz, podkładka, czasopisma komputerowe gratis. Cena zestawu 1500 zł. **Tomasz Kuliński, 34-206 Krzeszów, tel. (033) 748184, e-mail: rayhouse@polbox.com.**

A 1200, 2 joysticki, mysz, pokrywa na klawiaturę, okablowanie, ok. 180 dyskietek, literatura. Cena do uzgodnienia. **Michał Gwiazda, ul. Wodociągi 11/5, 42-544 Sosnowiec - Maczki, tel. (032) 2948182.**

A 1200, HDD 270 MB, 250 dyskietek, 2 joysticki, literatura, legalne oprogramowanie, czasopisma. Cena 1400 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Dąbrowski, ul. Wilanowska 14/2, 05-510 Konstancin, tel. 7542002 (po 17:00).**

A 1200, 6 MB RAM, HDD 270 MB Caviar, karta 1200/4, 50 dyskietek, mysz, podkładka, joystick, literatura. Cena 1300 zł. **Tomasz Dewódzki, ul. PCK 1/17, 42-300 Myszków.**

A 1200, 4 MB Fast RAM, HDD 40 MB, literatura, ok. 80 dyskietek, 2 joysticki, Disk Box, kabel Euro, CD ROM. Cena 800 zł. **Mariusz Turek, ul. Zielona 10, Krosno, 62-050 Mosina, tel. 0601735737 (po 21:00).**

A 1200, ok. 150 dyskietek, mysz, joystick, podkładka, literatura, zasilacz, okablowanie. Cena 900 zł. **Bartosz Wójtowicz, ul. Kuźnicy Kołłątajowskiej 4/14, 31-234 Kraków, tel. (012) 129367 (14:00 - 23:00).**

A 1200, 2 MB RAM, joypad, mysz, podkładka, 110 dyskietek, dysk czyszczący, Disk Box. Cena 750 zł. **Radosław Kolodziejek, ul. Kanta 34/11, 10-687 Olsztyn, tel. (089) 5418332.**

Akcesoria do A 1200: joystick Quick Shoot, przełącznik mysz/joystick, hyper pad SV-136, zasilacz, sampler stereo. Razem taniej! **Szymon Siilski, Targanice 49, 34-120 Andrychów.**

Rozszerzenie pamięci Elbox 1200 (wbudowane 4 MB Fast RAM, zegar, złącze koprocesora) na gwarancji do 1999 roku. Cena 145 zł. Nieużywana mysz do Amigi za 20 zł. **Piotr Szymański, ul. Polinezyjska 3/23, 02-777 Warszawa, tel. (022) 6442097.**

Karta Turbo do A 1200 Elbox 1230/40 MHz, 8 MB RAM SIMM, procesor 68030/40 MHz, zegar czasu rzeczywistego, podstawki pod koprocesor PLCC i PGA. Gwarancja! Cena 500 zł. **Łukasz Siudziński, ul. Segnowy 11/4, 14-241 Ząbrowo, tel. 481561.**

Sony PlayStation, 4 gry, 2 CD demo, memory card. Przerobina za 900 zł lub wymienię na 486 DX4/100 MHz, HDD ok. 500 MB, monitor SVGA, karta grafiki, FDD 3,5", 8 MB RAM. **Arkadiusz Łyda, ul. Tetmajera 2, 58-303 Wałbrzych, tel. (071) 513359.**

Sega Saturn, gra Panzer Dragoon Zwei. Cena ok. 750 zł (do uzgodnienia) lub zamienię na PlayStation. **Mirosław Stempka, ul. Łęczycka 71/1, 85-737 Bydgoszcz, tel. (052) w 3452412 (po 18:00).**

Sony PSX z grami: Need For Speed 1 i 2 + 2 joypady. Cena 800 zł. **Roman Machalica, ul. Tuwima 28, 43-210 Ilobiór, tel. (032) 2188083.**

Nintendo 64 + joypad. Cena 700 zł. **Mateusz Pokuć, ul. Dworcowa 10/1, 59-920 Bogatynia, tel. (075) 7731657 (po 19:00).**

Sony PSX, memory card 8 MB, 5 CD demo, gry: Fade to Black, Excalibur, Descent 2, Die Hard Trilogy, Formula 1, Toshinden 2. Cena 600 zł. **Wojciech Sumin, ul. Leyka 43/10, 12-100 Szczytno, tel. (089) 6246666.**

Nintendo 64, gry: Wave Racer i Mario 64. Cena 800 zł. **Grzegorz Mucha, ul. Jagielnicka 20, 48-325 Ścinawa Mała, tel. (077) 312826.**

Sega Saturn, 2 dema, joypad, gwarancja. Cena 790 zł. **Artur Mądry, ul. Rymanowska 36a, 38-500 Sanok, tel. 4633438.**

Sony PlayStation, nowa, przerobiona. Cena 699 zł, a z jedną dowolną grą 729 zł. A 1200, os 3.1, 2 myszy, joystick, 80 dyskietek. Cena 650 zł. 4 MB RAM SIMM za 60 zł. **Radosław Łysek, ul. Mikołaja Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. (071) 3841619.**

Sega Saturn, gry: Sega Rally, Shelshock, F-1 Challenge + 2 joypady, okablowanie. Cena 1200 zł. **Piotr Bunzler, ul. E. Stein 12/10, 50-322 Wrocław, tel. (071) 223872 (po 20:00).**

Sega Saturn, gry: Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Virtua Cop 2 + Virtua Gun. Cena 1000 - 1100 zł lub zamienię na A 1200 Magic. **Jarosław Nikel, ul. Braci Wolnych 23a, 47-223 Stare Kozle, tel. (077) 814216 (weekendy 10:00 - 18:00).**

Sega Saturn, 2 joypady, 2 gry. Cena 900 zł. **Wiktor Ostrowski, ul. Heleny 10/53, 30-838 Kraków, tel. (012) 6571541.**

Sony PlayStation z grą Alien Trilogy. Cena 750 zł. **Krzysztof Kędzierski, ul. Mazurska 6/31, 62-800 Kalisz, tel. (062) 574032.**

Sega Saturn, joypad, CD demo, gra Virtua Fighter 2. Cena ok. 550 zł lub wymienię na Sony PlayStation z conajmniej jedną grą. **Maciek Kotlewski, ul. Marsa 6/1, 59-220 Legnica, tel. (076) 563160.**

Sony PSX, 13 gier, a między innymi: Tekken 2, Black Down, Tomb Raider, Formula 1, Command & Conquer, X-Com, Hardcore 4x4, Resident Evil, Alien Trilogy i inne, memory card, joypad. Cena 1600 zł. **Andrzej Raczek, ul. Budziszyńska 126/20 54-436 Wrocław, tel. 577749.**

Amige 1200, mysz, 2 joystick, zasilacz, 40 dyskietek, literatura. Cena 800 zł. Kupię do Amigi HDD 2,5" ok. 200 MB. Cena do 120 zł. **Paweł Rafinowicz, ul. Chopina 8/5, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. (095) 7224763.**

PC 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, VGA, monitor mono VGA, SVGA, HDD 170 MB + kieszeń, FDD 3,5" i 5,25", Mini Tower, mysz, klawiatura win., kontroler, mouse pad. Cena 850 zł (do negocjacji). **Tomasz Solarczyk, ul. Bobrowskiego 17/26, 31-552 Kraków, tel. (012) 4114527.**

Amiga 500, 1 MB RAM, kickstart 1.3, ok. 65 dyskietek, 3 mouse pad, modulator, joystick,, mysz, disk box, pokrywa. Cena 380 - 400 zł. **Piotr Marszałek, ul. Dębińska 9, 46-025 Jelowa.**

Amiga 500, 1 MB RAM, joystick, mysz, zasilacz, modulator TV, kabel euro, czasopisma komputerowe. Cena: 400 zł. **Robert Koszkul, os. 1000-lecia 3/4, 33-340 Stary Sącz, tel. (018) 4460398.**

Gry na PSX: Porsche Challenge - 120 zł, Soul Blade - 130 zł. Gry na Amigę: Larry 1, Mentor (oryginały) po 20 zł. **Sebastian Panczek, ul. Główna 77, 43-109 Tychy, tel. 2169348.**

Oryginalną grę na PC - Mechwarrior 2 za 60 zł lub wymienię na Dungeon Keeper PL z możliwością dopłaty 50 zł. **Maciej Biedroń, ul. Powstańców 46/71, 31-420 Kraków, tel. (012) 4115466.**

Amiga 1200, zasilacz, joystick, mysz, 200 dyskietek, mouse pad, literatura, gratis monitor mono. Stan bardzo dobry. **Marcin Szukszтul, ul. Westerplatte 28/28, 11-400 Kętrzyn, tel. (089) 7513965.**

Amiga 500, 1 MB RAM, ok. 200 dyskietek, zasilacz, modulator, 2 joysticki, dwa disk boxy, mysz, mouse pad. Cena 500 zł. Najchętniej okolice Piaseczna i Góry Kalwarii. **Piotr Golik, Kąty 124, 05-532 Baniocha.**

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

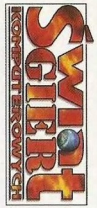
ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

ZAPRENUMERUJ



Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐					
3/97	☐	10/97	☐					
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐					
5/97	☐							
6/97	☐							
7/97	☐							
8/97	☐							

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐					
3/97	☐	10/97	☐					
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐					
5/97	☐							
6/97	☐							
7/97	☐							
8/97	☐							

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐					
3/97	☐	10/97	☐					
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐					
5/97	☐							
6/97	☐							
7/97	☐							
8/97	☐							

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/97	☐	9/97	☐					
3/97	☐	10/97	☐					
4/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐					
5/97	☐							
6/97	☐							
7/97	☐							
8/97	☐							

ARCHIWALNE NUMERY

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi **3.50** zł, natomiast CD-ŚGK **9,60** zł

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

FIDO I MEL NA TROPIE...

Frakcja 3D przedstawia:

Kompania Reprezentacyjna

Stało się. Oto po raz pierwszy w historii Frakcji 3D ujawniamy członków tego stowarzyszenia - oficjalnie i legalnie. Nie wszystkich, oczywiście. Grupa Szturmowa nadal pozostanie w ukryciu ze względu na jej znaczenie, ale możemy za to przedstawić Kompanię Reprezentacyjną, bo takową już teraz posiadamy. Osobnicy rekrutujący się z KR - F3D to nikt inny, jak oddani sprawie fani wszelkiego rodzaju doomowców ze słynnym Dukem na czele, którzy zgłosili się do nas na ostatniej Gamblerjadzie zgłaszając swoje poparcie dla idei F3D. Oto oni...

Zdjęcia pochodzą z Gamblerjady: Jesień '97